



**UNIVERSIDAD NACIONAL**

**“PEDRO RUIZ GALLO”**

**FACULTAD DE CIENCIAS HISTÓRICOS**

**SOCIALES Y EDUCACIÓN**

**UNIDAD DE POST GRADO**



**PROGRAMA DE MAESTRIA EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**“EL TEATRO DRAMÁTICO COMO ESTRATEGIA PSICOPEDAGÓGICA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, ÁREA DE PERSONA, FAMILIA Y RELACIONES HUMANAS; INSTITUCIÓN EDUCATIVA “MIGUEL GRAU Y SEMINARIO”; C.P. EL PORVENIR, DISTRITO QUERECOTILLO, PROVINCIA DE SULLANA, REGIÓN PIURA, 2017”**

**TESIS**

**PRESENTADA PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:**

**MAESTRO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**CON MENCIÓN EN:**

**PSICOPEDAGOGÍA COGNITIVA**

**PRESENTADA POR:**

**PAOLA MARIBEL PALACIOS ATO**

**LAMBAYEQUE-PERÚ**

**2018**

## **TESIS**

**“EL TEATRO DRAMÁTICO COMO ESTRATEGIA PSICOPEDAGÓGICA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, ÁREA DE PERSONA, FAMILIA Y RELACIONES HUMANAS; INSTITUCIÓN EDUCATIVA “MIGUEL GRAU Y SEMINARIO”; C.P. EL PORVENIR, DISTRITO QUERECOTILLO, PROVINCIA DE SULLANA, REGIÓN PIURA, 2017”**

**PRESENTADA POR:**

-----  
**Lic. Paola Maribel Palacios Ato**

**AUTORA**

-----  
**Dr. Dante A. Guevara Servigón**

**ASESOR**

**TESIS PRESENTADA A LA ESCUELA DE POSGRADO DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL “PEDRO RUIZ GALLO” PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PSICOPEDAGOGÍA COGNITIVA.**

**APROBADO POR:**

-----  
**Dr. Jorge Castro Kikuchi**  
**PRESIDENTE**

-----  
**M.Sc. Raquel Flores Tello.**  
**SECRETARIA**

-----  
**M.Sc. Beldad Fenco Periche**  
**VOCAL**

## DEDICATORIA

- ❖ *A Kimberly, Yuriana y Joel, mis grandes amores que día a día son el soporte emocional y afectivo para seguir adelante.*
- ❖ *A mis padres y hermanos que han sido y siguen siendo un constante apoyo en mi formación personal.*
- ❖ *A aquellos profesionales que hacen de la educación un arte para transformar la vida de sus estudiantes.*

## **AGRADECIMIENTO**

A nuestro padre celestial por brindarme fortaleza y entendimiento en aras de seguir adelante en esta noble y loable labor como es la docencia.

De manera especial a mis padres y familiares, que son la fuente de inspiración de mi vida y deseo de superación, por su apoyo y comprensión.

Al profesor de Investigación, Dante Alfredo Guevara Servigón por su gran capacidad profesional, por su esfuerzo y comprensión en el presente Proyecto.

## INDICE.

<b>DEDICATORIA.....</b>	<b>3</b>
<b>AGRADECIMIENTO.....</b>	<b>4</b>
<b>ÍNDICE.....</b>	<b>5</b>
<b>RESUMEN.....</b>	<b>7</b>
<b>ABSTRACT. ....</b>	<b>8</b>
<b>INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>9</b>
 <b>CAPÍTULO I: DESCRIPCIÓN DEL ENTORNO SOCIOCULTURAL Y DE LA CREATIVIDAD EN EL NIVEL SECUNDARIO.....</b>	 <b>13</b>
1.1.- Ubicación geográfica.....	13
1.1.1.- Breve historia de la ciudad de Sullana.....	13
1.1.2.- Contexto sociocultural de la ciudad de Sullana.....	16
1.1.3.- Breve reseña histórica del distrito de Querecotillo.....	18
1.1.4.- Contexto sociocultural del distrito de Querecotillo.....	19
1.1.5.- Breve reseña histórica del Centro Poblado “El Porvenir” .....	19
1.1.6.- Contexto Sociocultural del Centro Poblado “El Porvenir”.....	20
1.1.7.- Reseña Histórica de la Institución Educativa “Miguel Grau y Seminario”.....	21
1.2.- Surgimiento del problema.....	23
1.3.- Manifestaciones y características del objeto de estudio.....	26
1.4.- Metodología de la investigación.....	29
 <b>CAPITULO II: FUNDAMENTOS TEÓRICOS PARA ESTUDIAR LA ESTRATEGIA PSICOPEDAGÓGICA DEL TEATRO DRAMÁTICO Y SUS IMPLICANCIAS EN LA CREATIVIDAD.....</b>	 <b>32</b>
2.1.- Antecedentes bibliográficos.....	32
 <b>2.2.- BASES TEÓRICAS.....</b>	 <b>34</b>
2.2.1.- Teoría del pensamiento creativo o lateral de Edward De Bono.....	34

2.2.2.- El método del pensamiento lateral.....	36
2.2.2.1.- La estimulación creativa desde el aprendizaje significativo.....	38
2.2.2.2.- La estimulación creativa desde el constructivismo social.....	41
2.2.3.- Elementos esenciales de una atmósfera creativa de Julián Betancourt.....	43
2.2.3.1.- Elementos para propiciar atmósferas creativas.....	45
2.3.- BASES CONCEPTUALES.....	47
2.3.1.- Conceptos sobre creatividad.....	47
2.3.2.- Concepto de la expresión gestual-corporal.....	48
2.3.3.- Elementos base de la pedagogía teatral.....	48
2.3.4.- Dramatización y Teatro.....	49
2.3.5.- Elementos del esquema dramático.....	50
2.3.6.- ¿Teatro para qué?: ámbitos del teatro no convencional.....	51
2.3.7.- Contenidos del Taller de Teatro.....	53
2.3.8.- Competencias en para el Taller de Dramatización-Teatro.....	53
3.9.- Estadios en el desarrollo de la aptitud dramática.....	54
2.3.10.- Técnicas dramáticas en función de la edad de los sujetos.....	57
2.3.11.- El Teatro.....	58
2.3.12.- Metodología de la dramatización-teatro.....	59
2.3.12.1.- Proceso de representación expresiva: impresión-expresión- comunicación- reflexión.....	59
<b>CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISEÑO DE LA PROPUESTA DE LA INVESTIGACIÓN.....</b>	<b>60</b>
3.1.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	60
3.2.- DISEÑO DE LA PROPUESTA DE LA INVESTIGACIÓN.....	65
CONCLUSIONES.....	109
RECOMENDACIONES.....	110
BIBLIOGRAFÍA.....	111
ANEXOS.....	116

## RESUMEN

El lenguaje corporal permite transmitir los sentimientos, actitudes y sensaciones. El esquema corporal es la base de esta forma de expresión. La expresión corporal es quizás el lenguaje más natural. El gesto, el rostro, la postura, el movimiento son recursos esenciales de comunicación. En este escenario en donde destaca la importancia del teatro dramático que impulsa, desarrolla las diversas emociones, sentimientos y creatividad del estudiante. Al respecto Julián Betancourt, (2008), destaca que la dramatización fomenta la buena comunicación, la comprensión, la confianza; la enseñanza y desarrollo de las capacidades del alumno, así como la internalización de su herencia cultural; la cooperación, ya que constituye un elemento clave para el desarrollo de un clima creativo. El presente estudio es de tipo descriptivo, propositivo, correlacional, diseño no experimental; el mismo que se encuentra sustentado teóricamente en el aprendizaje significativo; los elementos esenciales de una atmósfera creativa de Julián Betancourt, y la teoría del pensamiento lateral o creativo de Edward De Bono. La población muestral es definida, se restringe a los 39 estudiantes del primer de educación secundaria del área de persona, familia y relaciones humanas, de la Institución Educativa “Miguel Grau y Seminario” del C. P. El Porvenir, distrito de Querecotillo, provincia de Sullana, región Piura

**Palabras clave:** Teatro dramático, estrategia psicopedagógica, creatividad, arte dramático.

## **ABSTRACT**

Body language allows you to transmit feelings, attitudes and sensations. The body schema is the basis of this form of expression. Body language is perhaps the most natural language. The gesture, the face, the posture, the movement are essential communication resources. In this scenario where he emphasizes the importance of dramatic theater that drives, develops the various emotions, feelings and creativity of the student. In this regard Julián Betancourt, (2008), stresses that dramatization encourages good communication, understanding, confidence; the teaching and development of the student's abilities, as well as the internalization of their cultural heritage; cooperation, since it is a key element for the development of a creative climate. The present study is descriptive, propositive, correlational, non-experimental design; the same one that is supported theoretically in the significant learning; the essential elements of a creative atmosphere of Julián Betancourt, and the theory of the lateral or creative thought of Edward De Bono. The sample population is defined, it is restricted to the 39 students of the first secondary education of the area of person, family and human relations, of the Educational Institution "Miguel Grau y Seminario" of the CP El Porvenir, district of Querecotillo, Province of Sullana, Piura region

Key words: Dramatic theater, psychopedagogical strategy, creativity, dramatic art.



## INTRODUCCIÓN

El teatro dramático no tiene como finalidad formar actores, directores teatrales, escenógrafos “artistas”, como se suele coloquialmente decir; sino despertar al individuo para que tome conciencia de sí mismo, de los otros y del mundo que le rodea, es decir, tiene como meta el proceso de crecimiento personal y grupal a través del juego teatral. El teatro, entendido como Arte Dramático, pone el acento en la representación, en el espectáculo y el espectador, en la estética de la recepción y en la adquisición de unas destrezas actorales con vistas a que el producto sea lo más atrayente posible para los espectadores. La dramatización lo coloca en la acción en sí misma, en el proceso que lleva a la representación.

Para quienes no han recibido formación en Pedagogía teatral, estos términos son lo mismo y los relacionan con asuntos tales como obras de teatro, actores, autores, ensayos, vestuario, escenarios, etc. En definitiva, con hacer teatro. Por tanto, el teatro en la enseñanza es para ellos, en unos casos, la materia en la que se estudian y valoran los textos, la historia y la biografía de los autores; y en otros, la técnica actoral, la escenografía, el maquillaje o la luminotecnia. Y esto llevado al terreno de la práctica tendrá que ver con la representación de obras teatrales y con la asistencia a espectáculos. Esto es, hacer y ver teatro. Desde esta concepción, en las clases y talleres se intenta reproducir a menor escala lo que se realiza en las aulas de las escuelas de Arte Dramático. Otros enfocan su trabajo en el proceso de investigación y aprendizaje, en compartir y aportar ideas, en una palabra, en el proceso de creación. Es decir, expresarse y comunicarse mediante las técnicas teatrales.

Julián Betancourt, (2008), sobre la dramatización destaca varios aspectos que son trascendentes en la actividad pedagógica y del sistema comunicativo que la acompaña. como: La buena comunicación, ya que se favorece la buena comunicación, la comprensión, la confianza; la enseñanza y desarrollo de las capacidades del alumno, porque se destaca la importancia y mutua relación de la persona que aprende (lo endógeno) con el entorno o ambiente del aula (lo exógeno); las competencias que se han de propiciar en el alumno, es decir, la apropiación de conocimientos, habilidades, actitudes y valores a través de la internalización de su herencia cultural; la cooperación, ya que constituye un elemento clave para el desarrollo de un clima creativo, fomentando no sólo un trabajo individual, sino también grupal, a través de lo cooperativo que conlleve posteriormente a lo colaborativo; etc.

El presente trabajo de investigación denominado “El teatro dramático como estrategia psicopedagógica para desarrollar la creatividad de los estudiantes del primer grado de educación secundaria del área de persona, familia y relaciones humanas, de la Institución Educativa “Miguel Grau y Seminario” del C. P. El Porvenir, distrito de Querecotillo, provincia de Sullana, región Piura”; surge como una preocupación por contribuir a mejorar la creatividad de los discentes del primer grado de educación secundaria de la institución educativa en mención, así como, brindar a los docentes estrategias didácticas, basadas en la dramatización y el juego dramático; estrategias que se basan en los aportes de la teoría del aprendizaje significativo; los elementos esenciales de una atmósfera creativa de Julián Betancourt, y la teoría del pensamiento lateral o creativo de Edward De Bono

El **problema** planteado en la presente investigación fue de la siguiente forma: ¿De qué manera, el teatro dramático como estrategia psicopedagógica contribuye al desarrollo de la creatividad de los estudiantes del primer grado de educación secundaria del área de persona, familia y relaciones humanas, de la Institución Educativa “Miguel Grau y Seminario” del C. P. El Porvenir, del distrito de Querecotillo, provincia de Sullana, región Piura?

**El objeto de estudio** viene a ser el proceso de enseñanza-aprendizaje en relación a la creatividad en el nivel secundario. Y **el campo de acción**: son las estrategias psicopedagógicas en los estudiantes del primer grado de educación secundaria del área de persona, familia y relaciones humanas, de la Institución Educativa “Miguel Grau y Seminario” del C. P. El Porvenir, distrito de Querecotillo, provincia de Sullana, región Piura

Para la ejecución de la investigación se cumplieron con un conjunto de actividades que fueron revisión de documentos, construcción de instrumentos para el recojo de datos y procesamiento, revisión de los aspectos teóricos, monitoreo de los procesos metodológicos, etc. El sustento teórico del presente trabajo lo constituyen los aportes de la teoría del aprendizaje significativo; los elementos esenciales de una atmósfera creativa de Julián Betancourt, y la teoría del pensamiento lateral o creativo de Edward De Bono

Los objetivos planteados fueron: **Objetivo general:** Diseñar la estrategia didáctica del teatro dramático a fin de estimular la práctica teatral en la praxis educativa y con ello potenciar la creatividad y la transferencia de un aprendizaje integrado en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Miguel Grau y Seminario” de la C.P. El Porvenir, distrito Querecotillo, provincia de Sullana, región Piura.

**Objetivos específicos:**

- a.- Conocer los niveles de creatividad de los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Miguel Grau y Seminario” de la C.P. El Porvenir, distrito Querecotillo, provincia de Sullana, región Piura.
- b.- Diagnosticar las habilidades de creatividad, imaginación y expresión en los estudiantes del primer grado de secundaria.
- c.- Diseñar y proponer estrategias didácticas para mejorar los niveles de creatividad en los estudiantes a través de talleres de teatro dramático. .

La **hipótesis** consiste en: Si se diseña la estrategia didáctica del teatro dramático sustentada en la teoría del aprendizaje significativo; los elementos esenciales de

una atmósfera creativa de Julián Betancourt, y la teoría del pensamiento lateral o creativo de Edward De Bono, entonces es posible estimular la práctica teatral en la práctica educativa y con ello potenciar la creatividad y la transferencia de un aprendizaje integrado en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Miguel Grau y Seminario” de la C.P. El Porvenir, distrito Querecotillo, provincia de Sullana, región Piura.

El presente informe está organizado en **tres capítulos**: En el primer capítulo se presenta el diagnóstico de la realidad provincial y se presentan las principales características del problema de investigación. Además, se presenta un resumen de la metodología utilizada en la investigación. En el segundo capítulo se presentan los fundamentos teóricos utilizados relacionados con el problema de investigación. En el tercer capítulo se presenta la propuesta, sus fundamentos, su modelo teórico y operativo. Finalmente presentamos las conclusiones, las recomendaciones, la bibliografía y los anexos correspondientes.

**La autora**

## **CAPÍTULO I**

### **DESCRIPCIÓN DEL ENTORNO SOCIOCULTURAL Y DE LA CREATIVIDAD EN EL NIVEL SECUNDARIO.**

En el presente capítulo se hace una breve descripción de la ciudad de Sullana en sus aspectos históricos, socio-económicos, para lo cual se ha tomado como referencias la página web: [www. Turismo Región Piura](http://www.TurismoRegiónPiura). Así mismo se describe el problema de investigación. Por otra parte, en este capítulo se presenta una descripción de la metodología utilizada en el desarrollo de la investigación.

#### **1.1.- Ubicación geográfica.**

La Institución Educativa Miguel Grau y Seminario se encuentra ubicada en el Centro Poblado El Porvenir, distrito de Querecotillo, provincia de Sullana, región Piura.

##### **1.1.1.- Breve historia de la ciudad de Sullana.**

Sullana, es la capital de la provincia de Sullana. Se ubica específicamente a 04°53'18" de latitud sur y 80°41'07" de longitud oeste, a una altura de 60 msnm, a la margen izquierda del río Chira, de tendencia urbana e industrial-comercial y de servicios, cuya característica geográfica principal es que la ciudad se ha desarrollado a lo largo del río Chira, sobre una "meseta"; otra característica es la topografía singular del terreno en donde se ha desarrollado la ciudad de Sullana, el cual presenta un terreno ondulado y con escaso relieve, a la vez posee superficies llanas y suaves hondonadas, con lechos secos de escorrentía, que se alternan con lomas alargadas y prominencias de formas redondeadas; al ser su accidente topográfico más importante el acantilado de la margen izquierda del río Chira, el que se forma desde la loma de Mambré hasta el puente "Artemio García Vargas", con una altura de 35 metros sobre el nivel del río.

Sobre el origen de la palabra "Sullana" existen varias teorías "Sullana" podría ser una voz derivada del quechua que significa "abrevadero", "sitio de espera". Sullana deriva de la lengua Tallan: y significa Campo de espera con abundante rocío, esto debido a que Sullana era paso obligado de los Chasquis (Correo Inkas) y al sembrío de Algodón que en tiempo de cosecha el Valle del Chira se igualaba

a que si una nube blanca estuviese a ras del Suelo. En la lengua quechua el término “suyui” significa “aborto “o nacido antes de tiempo” y “suyana” significa “espera, confianza”. En el “Diccionario Geográfico” de Paz Soldán, la palabra Sullana significa aborto y es genitivo de “Sullu”. En ese contexto no se puede descartar la tradición popular, afirmando que en aquel tiempo al lugar llegó una mujer procedente del pueblo ayabaquino de Suyu (hoy distrito) y que tenía por actividad preparar potajes y hospedar a los innumerables viajeros que por allí transitaban. Probablemente tantas veces esta mujer contaría la historia de su lugar de procedencia que los visitantes la conocían como “la Suyana” y que con el tiempo se identificaría como Sullana.

### **Época precolombina**

Fueron diversas las etnias procedentes de quebradas andinas, con pobladores que llegaron por el litoral después de haber estado asentándose en distintos lugares, se conglomeraron y formaron la etnia Tallán, ubicada en ambas márgenes del valle del Chira aprovechando el caudaloso río y fértiles tierras. En lo que respecta al valle del Chira, los Tallanes o Tallancas, se escalonaron a una y otra margen del Alto Chira, motivados por la riqueza de la tierra y el agua se podía utilizar por el sistema de gravedad. En la zona media y baja del Chira, los asentamientos se ubicaron en la margen derecha y sólo en Sojo existía un poblado al lado izquierdo. Desde antes de la conquista europea, el valle fue progresivamente invadido por los Mochicas, Chimús y los Incas.

### **Época de la Conquista, Virreinato y Fundación**

Llegó el conquistador Francisco Pizarro a Poechos en donde se enfrenta al cacique de aquel lugar, y después de derrotar a este se dirige a Tangarará donde fundó la primera ciudad española en estos territorios, con el nombre de San Miguel poniendo la famosa “Cruz de la Conquista” es aquí donde se inició la evangelización y transculturación del Tahuantinsuyo.

Martínez De Compañón y la fundación de Sullana: Fue el obispo Baltazar Jaime Martínez De Compañón y Bujanda; quien naciera en Cabredo, Navarra, España, en 1735. El cuál al ser nombrado obispo de Trujillo, el 25 de febrero de 1778,

empezara su visita a todas sus diócesis completándola en 1785. Llegando a Piura en julio de 1783; comenzando a agrupar a las poblaciones dispersas de esta región en las llamadas "reducciones" para lograr una mejor enseñanza de la doctrina cristiana; siendo la más importante en el valle del río Chira la reducción de “La Punta” (antiguo nombre de Sullana) agrupando a la población de los distintos parajes en los terrenos de la hacienda Punta. Esta reducción estuvo en un primer momento constituida por 2,213 habitantes. (1,682 mestizos, 375 indios y 156 españoles), convirtiéndose en la más poblada de las diez que se crearon en la región; bautizándola con el nombre de "El Príncipe" pero eso solo quedó en el papel, porque los pobladores la llamaban “Santísima Trinidad De La Punta”.

### **La Independencia y Época Republicana**

En Querecotillo, el 11 de enero de 1821 se reúnen 150 vecinos y luego de leer los pliegos enviados por Torre Tagle se acuerda la jura de la independencia para el domingo 14; así en Querecotillo y Tumbes, simultáneamente se declaran independientes tal día. En agosto de 1821 San Martín nombra jefe militar de Piura al coronel Andrés Santa Cruz quien forma la división Norte, reuniendo 2,613 voluntarios desde Trujillo a Piura De La Punta acuden 13 jóvenes combatiendo en la batalla de Pichincha el 22 de mayo de 1822 donde Ecuador consolida su independencia. Luego, esta división se integra al ejército de Simón Bolívar participando en acciones como Junín y Ayacucho, destacan Manuel Rejón, Miguel Aljovin, Juan Aguilar, José, Coloma, Gerónimo Garrido. José Saldarriaga, el cadete Miguel Cortés del Castillo, los hermanos Eugenio, Ventura y José María Raygada; el cabo Juan José Farfán entre muchos otros.

**Sullana Distrito:** En 1826 fue elevada a Villa, en 1837 a Distrito de Piura y en 1861 fue Distrito de Paita. Una de las referencias más antiguas de la ciudad de Sullana, data de 1847, donde tenía 4.000 habitantes desarrollándose a lo largo de dos calles principales prolongadas y muy anchas (San Martín y Bolívar).

**Sullana ciudad:** Todo el Perú rechazó las pretensiones de España de querer restablecer el coloniaje y en Sullana el 24 de diciembre de 1865 se reunieron las autoridades de la ciudad para expresar su adhesión al nuevo jefe del gobierno Mariano Ignacio Prado Terminado el conflicto con España, fue elegido presidente. En octubre de 1867 el general Diez Canseco se subleva en Arequipa y

en Trujillo. Por otro lado, en Cajamarca y Chiclayo se subleva el coronel Balta. En 1868 el sullanense Rudecindo Vásquez que apoya a Balta con un grupo de montoneros toma la Huaca. Luego se apodera de Sullana en plena fiesta de Reyes. Con 150 hombres toma Paita, tras vencer a una guarnición de 20 soldados al mando del capitán José María Vera Tudela, se proclama subprefecto.

### **1.1.2.- Contexto sociocultural de la ciudad de Sullana.**

En Sullana la principal actividad económica es la comercial, en la que se ocupa la población, se realiza mayormente dentro del mercado nacional, es decir al interior del país Talara, Paita, San Lorenzo, Pacasmayo, Chulucanas y Lima (97%). Se exporta solo el 3% de lo que se produce. Las ciudades de Sullana y Bellavista reciben productos ictiológicos, agrícolas, pecuarios, agro-industriales, maquinaria, equipo, herramientas, insumos para la agricultura, ganadería e industria. En la ciudad existen un 59% de locales comerciales; el restante 41% son de servicios. El giro comercial más importante son los artículos de primera necesidad (44% de los locales comerciales), porcentaje superior a los servicios que resaltan el expendio de comidas y bebidas (26% de los locales de servicios).

En los últimos años destaca la instalación en la ciudad de tiendas de artículos electrodomésticos de gran volumen de venta y con locales comerciales de gran dimensión atraídos por la capacidad de compra en el área urbana de Sullana, cuya atractiva oferta al crédito permite el acceso a dichos productos sin desplazarse a la ciudad de Piura; desde el punto de vista industrial, la ciudad de Sullana concentra el 95% de la industria de la Provincia, la misma que da ocupación a una parte de la población económicamente activa (PEA). A nivel de la actividad empresarial, el 74 % son microempresas, el 22% pequeña y medianas empresas y el 4% restante, son las denominadas grandes empresas. La industria se dedica a producir en un 53% a bienes de consumo no duraderos, un 30% a bienes de capital y el 17% a bienes intermedios.

El sector secundario representa el 16% de la PEA. La industria es muy incipiente y del conjunto de la provincia, en la ciudad de Sullana (Sullana-Bellavista-Marcavelica) se encuentra más del 95% de las industrias. El 53% de las industrias de Sullana se dedican a la producción de bienes de consumo no duradero, el 17% a bienes intermedios, mientras que el 30% se dedican a producir bienes de capital



y de uso duradero. La agro-industria es la que ofrece mejores posibilidades comparativas para su desarrollo, siendo una potencial fuente de trabajo. Pero existen factores que limitan el desarrollado de la industria en general, en Sullana.

En los últimos años en la zona de Cieneguillo al este de la ciudad, se han instalado industrias procesadoras de gran volumen aprovechando las facilidades para la adquisición de terrenos de uso agrícola (luego convertidos en industriales), la proximidad a sus materias primas y las cargas impositivas prediales de tipo agrícola.

La ciudad de Sullana presenta un crecimiento acelerado en los últimos años, desde el año 1983 en que presentaba 771.88, ha pasado a 2,230. Al año 2008. La proyección de la Población conurbada Sullana– Bellavista; los distritos en mención, tienen una población 200,127. La proyección de la población de la conurbación Sullana – Bellavista para los próximos años de acuerdo a la tendencia marcada por el INEI a partir de los resultados del último Censo Nacional de Población y Vivienda indica un aumento al año 2009 en el orden del 8.7 % (13,724 habitantes y 3161 habitantes respectivamente lo que hace un total de 209,558 habitantes). Sin embargo, es de anotar que este incremento podría ser mayor al considerar eventos externos como son los continuos procesos migratorios y la capacidad de atracción de la ciudad para la instalación de nuevas actividades socio económico. Existe un importante contingente de población que llega a la ciudad de Sullana a laborar en empresa pública y privada o también que llega a vender o comprar productos y/o hacer uso de los servicios Educativos, de salud y administrativos

### **Identidad cultural**

En la ciudad de Sullana el proceso migratorio ha generado colectivos sub-culturales híbridos, sin un proyecto integrador de la cultura local.

Ayudado este proceso en parte por la migración rural-andina que configura desde ya una realidad sociocultural nueva dentro de toda la ciudad. Existiendo de estas maneras novedosas formas de comer, vestir, hablar y de hacer vida social. Apreciándose más lo de fuera que los propios valores. El modismo se presenta desenfrenado. Se exagera en canciones, bailes, usos y costumbres que influyen

medios de comunicación (TV, radio, internet); Mientras que sus particularismos se pierden. Esto los hace indefinidos culturalmente.

### **1.1.3.- Breve reseña histórica del distrito de Querecotillo**

Según el historiador y geógrafo Félix Paz Soldán, Querecotillo se deriva de la palabra quechua Querocoto, cuyo vocablo descompuesto en Quero, quiere decir madera o viga, y Coto, que significa montón o frondoso; Querecotillo ha sido famoso por su gran bosque lleno de algarrobos, árbol que identifica al departamento de Piura.

Otras fuentes señalan que la región cuando fue conquistada por los españoles, se le llamaba Keruco Quilla, palabra que tiene por acepción “árboles para la Luna”. Keru en quechua quiere decir árbol, Cot es una conjunción y Quilla significa luna. A los españoles se les hacía difícil su pronunciación, lo que derivó en Querecotillo; antes y después de la Independencia al poblado y en general a toda esta región se le llamaba Querecotillo, como consta en los libros de aquella época y es así como se le llama en la actualidad. Su antigüedad se remota a la pre inca, perteneció a la cultura Tallán, cuyo régimen de gobierno era el matriarcado, siendo las Capullanas las jefas de la tribu. Perteneció luego a la cultura Chimú (Cacicazgo del Chira), que fue conquista luego por el Inca Pachacútec, llegando así a formar parte del Gran Imperio de los Incas.

Al llegar Francisco Pizarro a Tumbes a emprender la conquista del Perú, en su tercer viaje, entra a lo que es hoy el departamento de Piura, por un sitio llamado Los Encuentros, en lo que es hoy el distrito de Lancones, de allí pasaron a Poechos, y siguiendo la ruta del río Chira, llamado en aquel entonces Turicarami o Turicaca, llegan al poblado de Querecotillo, que según el cronista e historiador Pedro Cieza de León, era el sitio más poblado en el valle del Chira, encontrando una floreciente agricultura. Pizarro estableció aquí su Cuartel General. Después el 22 o 23 de septiembre de 1532 se dirigió a Tangarará, donde se funda la primera ciudad española con el nombre de San Miguel. En 1821, el Libertador José de San Martín mediante Reglamento Provisional considera como distrito a las doctrinas existentes, dentro de las cuales se encontraba Querecotillo. Se considera que el

distrito fue creado a inicios de la República mediante Decreto del 21 de junio de 1825, en el gobierno del Libertador Simón Bolívar.

#### **1.1.4.- Contexto sociocultural del distrito de Querecotillo**

El distrito de Querecotillo es uno de los 8 distritos que conforman la provincia de Sullana, ubicada en el departamento de Piura, bajo la administración del Gobierno regional de Piura, en el norte del Perú. Su capital es el poblado de Querecotillo.

El distrito limita con: Norte: con el distrito de Lancones; Sur: con el distrito de Salitral y Sullana; Este: con el distrito de Sullana. Oeste: con el distrito de Marcavelica; Suroeste: con el distrito de Salitral.

##### Clima:

Es Caluroso en verano (enero, febrero, marzo) con temperaturas que oscilan entre los 30°C y 37°C, con lluvias irregulares como en todo el valle. En invierno es algo frío.

##### Atractivos turísticos:

Entre sus principales atractivos del distrito de Querecotillo están: Laguna de los Patos: ubicada entre los centros poblados de la horca y puente de los serranos, aproximadamente a 18 kilómetros de la ciudad de Sullana. La Laguna de los patos, es una depresión geográfica por efecto de filtración de un canal de regadío agrario que circunda la zona, se convirtió en un hábitat ecológico importante dentro del frágil ecosistema del bosque seco, su nombre se debe a la considerable población existente de anotadas Patos silvestres que la visitan durante sus rutas migratorias.

#### **1.1.5.- Breve Reseña Histórica del Centro Poblado “El Porvenir”**

En el año 1950 los propietarios de estas tierras fueron la familia Vines; quienes eran propietarios de los terrenos eriazos, agrícolas y de las áreas adecuadas para viviendas, por los años 1960 vendieron las áreas agrícolas para radicar en la ciudad de Lima, quedando 10 familias.

El 13 de junio del año 1991, el alcalde de la Municipalidad Distrital de Querecotillo el Prof. Gilberto Marques Morán, reconoce la gestión de la Junta Directiva y a la vez se realiza la inscripción ante el Instituto Nacional de Estadística, en la ciudad de Lima, como Villa El Porvenir.

En la casa de la familia del señor Juan Acaro Castro, empezó a funcionar el primer PRONOEI, con la asistencia de la profesora la señora Maribel Silupú del centro poblado “Santa Cruz”, seguida de la señora Gloria Girón Medina, después la señorita Juana Caveró Ramírez.

En la actualidad El Porvenir está en pleno desarrollo y cuenta con un gran número de habitantes.

#### **1.1.6.- Contexto sociocultural del Centro Poblado “El Porvenir”**

El centro poblado El Porvenir, se caracteriza por ser una comunidad netamente agrícola y se encuentra ubicado a 18 km. del distrito de Querecotillo, siendo su vía de acceso la carretera Panamericana Sullana- Lancones y desvío en el Centro Poblado “ Puente de los Serranos”.

##### Límites:

El centro poblado “El Porvenir” limita al norte con el centro poblado “Puente de los Serranos”; al sur con zonas agrícolas y el río Chira; al este con el centro poblado “La Peña” y al oeste con el centro poblado “La Horca”.

##### Topografía:

Presenta un relieve muy accidentado, ya que tiene partes planas y altas.

##### Hidrografía:

Se abastece con aguas del canal Miguel Checa y del río Chira.

##### Características socioeconómicas:

Se dedica exclusivamente a desarrollar la actividad económica de agricultura, siendo su fuente de ingreso la cosecha de arroz, plátano, maíz y productos de pan llevar.

##### Población:

Según el censo del año 2007 cuenta con 212 habitantes

##### Número de viviendas:

Cuenta con 150 viviendas aproximadamente.

### Costumbres:

Venerar y recorrer las imágenes en procesión.

Limpiar las calles y adornarlas con altares, para recibir a las imágenes.

Celebrar fiesta de carnaval, con la tumba de la Yunsa y la “La Vaca Loca”.

Cortar los moños a los niños (pelamiento).

Celebrar la fiesta de cumpleaños.

Acompañar los sepelios.

### Tradiciones:

Preparar comidas especiales en Semana Santa como el arroz con menestra, pescado y malarrabia.

Durante los días jueves y viernes santo, por las noches se acostumbra hacer ruido con latas y otros objetos con la creencia de espantar cosas malas. Esto se llama Las Tinieblas.

En semana santa las personas se dirigen a huaquear.

### **1.1.7.- Reseña histórica de la Institución Educativa “Miguel Grau y Seminario”**

Dado al aumento de la población escolar, los padres de familia del colegio secundario de Menores “La Peña y la Horca” deciden tramitar ante la Comunidad Campesina de Querecotillo y Salitral la donación de un terreno y posteriormente la entrega de su Certificado de Posesión. El terreno estaba ubicado entre los caseríos de La Peña y La Horca en el barrio llamado “Santa Elena”. Esto sucedió allá por los años 1985, cuando dirigía el colegio el profesor Harold Castillo Sánchez quien tuvo la dirección desde el año 1982 hasta el año 1985.

En ese tiempo también se solicitó la construcción de ambientes (aulas) para que puedan estudiar los alumnos. Una carencia que había de cubrir de manera urgente.

En ese mismo año, siendo alcalde del distrito el profesor Luis G. Márquez Morán con Resolución Municipal N°064-85/CDQ resuelve donar el terreno que ocupa el Colegio Secundario “La Peña y La Horca” al Ministerio de Educación para que la APAFA y la dirección busquen la construcción con el Municipio Distrital de Querecotillo. Las medidas y los linderos que figuran en esa Resolución son 106.5 metros de frontera x 115 metros de fondo; ubicado en el Barrio “Santa Elena” en el límite entre La Horca y La Peña. Los límites han sido establecidos de la

siguiente manera: por el frente con el Caserío la Peña; por el fondo, Caserío La Horca; por la izquierda, Carretera a Poechos y por la derecha, Canal Miguel Checa. En esta época, ejercía la dirección el profesor Wilfredo Floreano Castillo desde el año 1985 hasta el año 1995.

Posteriormente, con acto resolutivo se transfiere el terreno de la Comunidad Campesina de Querecotillo y Salitral por necesidad del estudio técnico de CORPIURA, y así iniciar la construcción de seis ambientes en el terreno que pertenecía al Colegio Secundario “La Peña y La Horca”. En ese entonces se encontraba como Presidente del Consejo de Vigilancia el señor Juan Vitervo Ramírez Gálvez en donde se ratifican las medidas dadas anteriormente. Esto sucedió en el año 1987.

En el año 2000, por la ocurrencia de una serie de procesos la apropiación de terreno por parte de pobladores, el Director y la Junta Directiva de APAFA decidieron inscribir en Registros Públicos el 15 de junio, en el asiento 4289 con Ficha N° 017227 el terreno de la Institución Educativa Miguel Grau y Seminario de la Peña y La Horca.

Después del año 1995 hasta el año 2003 lo dirigió el profesor Elber Arturo Medina Zapata. Después del 2003 hasta el año 2014 ejerció el cargo el profesor Francisco Camacho Cavero. Con todos los antecedentes antes mencionados, hoy la Institución Educativa goza de un terreno propio; una historia y sus vicisitudes que le permitieron aprender y poder proyectarse a un futuro prometedor. Actualmente, dirige la Institución Educativa el profesor German Gonzaga Ramírez. Hoy alberga 193 estudiantes distribuidos en 8 secciones. Con la presencia de 11 docentes y un personal administrativo.

### **Misión**

La Institución Educativa “Miguel Grau y Seminario” es una Institución que forma estudiantes críticos, reflexivos capaces de construir sus propios aprendizajes de manera integral, científica y tecnológica en proyectos productivos, ambientales, educativos y sociales, aprovechando recursos de su localidad, respetando la interculturalidad, equidad e inclusión, practicando valores de: amor, responsabilidad, justicia y honradez, padres de familia participando activamente en la educación de sus hijos.

## **Visión**

AL 2020 la Institución Educativa “Miguel Grau y Seminario” es una Institución líder de gestión estatal en nuestra provincia que atiende la inclusión en todos sus niveles, con estudiantes que practican valores y desarrollan competencias permitiéndoles resolver problemas de la vida cotidiana enfrentando con éxito los desafíos de la sociedad; cuenta con personal actualizado de acuerdo a los elementos del Sistema Curricular Nacional en el marco de los enfoques transversales, de una cultura de gestión de riesgos y el uso racional del agua; con padres y madres de familia comprometidos en la tarea educativa, en un clima armonioso y solidario, con moderna infraestructura implementada con los avances tecnológicos y uso óptimo de los recursos económicos brindando una educación de calidad contando con el apoyo de instituciones aliadas de la comunidad local, regional y nacional.

### **1.2.- Surgimiento del problema**

Desde sus orígenes, el estudio de la Creatividad ha estado siempre rodeado de misterio, superstición y misticismo. Según Carlos Ruiz Rodríguez (2004) el sujeto considerado creativo, era visto como un ser diferente y especial que había sido “tocado por la varita” de la creación, la cual, le confiaba el secreto de ese extraño y maravilloso don; es decir, se consideraba que la Creatividad era una prerrogativa de los seres superiores. En este marco místico, lo más parecido a un trabajo de investigación, tal y como los concebimos hoy en día, son los relatos introspectivos desarrollados por esos “genios creadores” que narraban el maravilloso proceso mediante el cual sus obras iban cobrando forma definitiva. De acuerdo a Carlos Ruiz Rodríguez (2004), estos mitos y leyendas se han ido concretando de diferentes formas. Así, se ha considerado a la persona creativa como un individuo con profundos trastornos psicológicos, los cuales resultan ser el motor impulsor de la actividad creadora.

La Creatividad sería el síntoma neurótico que permite la superación de conflictos subconscientes y patológicos, sirviendo como compensación y sublimación de deseos e impulsos no satisfechos. Afirma Carlos Ruiz Rodríguez (2004), que también se ha caracterizado al creativo como aquella persona introspectiva,

reflexiva y aislada en búsqueda del conocimiento de sí mismo que pretende establecer una relación recíproca entre la obra y su carácter.

Guilford (1962), respecto a la creatividad sostiene, que no es una minoría de personas excepcionales dotadas, sino que son todos los individuos, en general, quienes, en mayor o menor medida, se encuentran en posesión de este rasgo o de los mismos rasgos característicos de la creatividad. Guilford (1958) afirma que la creatividad es la expresión de una serie de factores intelectuales o capacidades del pensamiento, susceptibles de ser desarrollados a través del aprendizaje. De igual forma, Rogers (1980) sostiene que la capacidad creativa es un proceso de aparición original que surge de la irrepetibilidad del individuo y las circunstancias únicas de su vida, es una característica que existe en todos los individuos y sólo espera las condiciones propicias para liberarse y expresarse. De estos conceptos se infiere que la creatividad es un proceso de aprendizaje y no es innato (como anteriormente se concebía), es original, son capacidades susceptibles de ser desarrolladas, y que todos los seres humanos la tenemos.

La creatividad como concepto, durante el siglo XX ha devenido en un campo del saber más amplio y más complejo como producto de los avances de la ciencia. Según Olena Klimenko (2008) existen dos maneras de concebir la creatividad: como una creatividad al nivel social, entendida como una contribución a los campos simbólicos de la cultura, y una creatividad al nivel personal, como un logro personal en cualquier ámbito del desempeño. Al respecto de estas dos formas de concebir a la creatividad, A. Mitjans (1997) opina que, por un lado, la creatividad puede expresarse en distintos niveles, que son: expresivo, productivo, inventivo, innovador, emergente. Y por otro, se encuentran los desarrollos dedicados a distintos aspectos o componentes de esta, tales como proceso, persona, producto y ambiente. Todos los cuatro elementos constitutivos representan un continuo proceso de interrelación dialéctica que se realiza durante toda la vida del individuo. Mitjan, (1997) dice que para lograr este fin es fundamental desmitificar el concepto de la creatividad, ya que infortunadamente todavía el concepto goza de erróneas atribuciones. Al igual que en las épocas del pasado remoto, una persona que sabía leer y escribir se consideraba como alguien



excepcional, todavía en nuestra época las personas creativas son consideradas, a menudo, como alguien extraordinario. De acuerdo a la mistificación de la educación que se tiene en muchas sociedades en el mundo, se considera que sólo son creativos aquellas personas que tienen mayor inteligencia, la élite selecta social y educativamente hablando.

De otra perspectiva, existen autores como Martínez, (1998); y Betancourt, (2008) que se inclinan en concebir la creatividad como un fenómeno que puede ser generado, alimentado y reproducido al nivel social, mediante un diseño especial de ambientes favorables y estimulantes, tanto para el desarrollo de las características y capacidades creativas de las personas, como para la manifestación de estas, bien sea mediante un proceso o un producto creativo. Estos conceptos dan mayor consistencia al medio donde se desarrolla el ser humano desde la familia, la escuela hasta las múltiples organizaciones con las que interactúa el sujeto.

Alcalá de Pérez (2003), sugiere dos caminos o posibilidades de interpretación: La primera si la creatividad es representada como algo misterioso, como un don o una característica exclusiva solo de unas pocas personas que cuentan con alguna predisposición especial, la gran mayoría puede asumir la actitud de no aspirar a logros creativos o significativos. La segunda si la creatividad es concebida como un logro basado en las habilidades ordinarias que todos comparten, y que se alcanza gradualmente mediante adquisición de un nivel cada vez mayor de experticia por medio de la práctica y el esfuerzo constante, es posible que la mayor cantidad de las personas podrán aspirar a lograr un buen grado de creatividad personal y tal vez histórica también.

En ese sentido señala Manuela Romo (1997), que uno de los objetivos del estudio científico de la creatividad consiste en desmitificar la idea del genio creador. Para ella la creatividad se basa en los procesos de pensamiento ordinarios, solo que desarrollados al máximo. Al mismo tiempo, esta no opera en el vacío, es necesario un gran conocimiento del campo y amplias destrezas de un dominio determinado. Además, se resalta la participación de la esfera motivacional-volitiva, siendo indispensables en la realización del proceso creativo una gran motivación

intrínseca, tenacidad, que, a veces, raya con fanatismo, y una dedicación casi exclusiva al tema del trabajo elegido.

El Dr. Edward de Bono (1992), creador del concepto de Pensamiento Lateral propone una serie de técnicas que nos pueden ayudar a romper la estructura lógica de los modelos mentales, como, por ejemplo, la técnica que él denomina: la técnica del azar, que consiste en buscar una palabra en el diccionario al azar. Luego relacionar esa palabra con el problema que se quiere resolver y una vez que se establece la relación, mediante analogías, buscar soluciones alternativas para el problema en cuestión. El ponernos como punto de partida para la resolución del problema algo que nunca se nos hubiera ocurrido, romperá radicalmente la estructura del modelo mental preestablecido estimulando, de esa forma, nuestra imaginación para encontrar soluciones diferentes y creativas.

Saturnino de la Torre (1993) por otro lado asume, que la enseñanza creativa se caracteriza precisamente por ser activa, dinámica, integradora y motivadora. Considera que el aprendizaje creativo hace referencia al conocimiento construido con la implicación activa del sujeto, desde su planificación hasta su internalización, caracterizado por la motivación intrínseca, estar centrado en el discente, carácter abierto del proceso de enseñanza.

### **1.3.- Manifestaciones y características del objeto de estudio**

De acuerdo a Jorge Chávez Peralta (2000), literato y ex-profesor de la Facultad de Educación de la Universidad Nacional de Trujillo; del área de Comunicación, al recordar sus vivencias y observaciones de la educación de la década del 60 y compararla con la del principio del siglo XXI, dice: el estudiante de hoy en día sabe sólo un tercio de lo que sabía un estudiante de la década del 60. Por otra parte, en las investigaciones realizadas por Bravo y Ramírez (UNMSM, 2014); señalan que en la mayoría de centros educativos primarios y secundarios en el cono norte de Lima Metropolitana, una de las características más resaltantes es formar a los alumnos en el círculo de transmitir contenidos y conocimientos, y la evaluación, a los que son sometidos los alumnos; consideran que está en función de la cantidad

de contenidos que hayan podido retener de las exposiciones en el aula. La metodología es expositiva. Bravo y Ramírez (UNMSM, 2014) señalan además que la formación de nuestros escolares y alumnos universitarios, está en relación con la de reproducir los mismos vicios pedagógicos en forma estandarizada, es decir formar mentes que sólo resuelven lo más sencillo, fácil y rutinario; en la que no se potencia ni las capacidades creativas, ni el pensamiento categorial- científico de los alumnos. Afirman que la creatividad en nuestro país constituye aún una tarea por desarrollar.

De otra parte, Sánchez (2003), Yarlequé y otros (2002) asumen que uno de los problemas más álgidos y comunes en el sistema educativo peruano tanto en los niveles de primaria, secundaria y superior, es el desarrollo de las habilidades creativas; que si bien es cierto, se sabe que contribuyen al desarrollo de las capacidades cognoscitivo-afectivas de los estudiantes, a organizar y mostrar un comportamiento nuevo y original, flexible, fluido y organizado, orientado a la búsqueda, la obtención y solución de un problema o resultado nuevo y valioso; sin embargo, en la praxis, la realidad del proceso de enseñanza-aprendizaje en nuestro país niega todos estos aportes. Al respecto, Yarlequé y otros (2002) consideran que la búsqueda de un resultado o producto nuevo y valioso, así como la resolución novedosa y válida de los problemas y las necesidades, tienen que ver con el desarrollo de las capacidades creativas.

Por su parte, Julie Denise Monroe Avellaneda (2013) de la Universidad Peruana “Los Andes” cuyo propósito fue evaluar la creatividad de los estudiantes de educación básica y superior de Huancayo. En su estudio, puso en evidencia que, en los indicadores de fluidez verbal, flexibilidad y organización no existen mucha diferencia entre los estudiantes de educación básica y superior de Huancayo; sin embargo, en la variable creatividad, si existen diferencias a favor de los estudiantes de educación superior.

Así mismo, Larios y Bustamante (2011) de la Universidad San Agustín de Arequipa observaron que los estudiantes muestran ser poco creativos frente a tareas o actividades que se tiene que realizar durante las sesiones de aprendizaje. Entre algunos de estos factores pueden encontrarse los bloqueos

personales como el miedo a quedar en ridículo frente a sus compañeros, el miedo a fracasar, el poco interés por lo novedoso. Señalan que los estudiantes estando frente a diversas situaciones o problemas complejos cotidianos, muchas veces generaban incapacidad para su solución. Como producto de éstos y otros estudios realizados en nuestro país, se puede inferir que la creatividad constituye aún una tarea pendiente por mejorar; ya que los alumnos aún se encuentran en proceso de acercamiento al texto escrito, donde ya están los productos creativos de otros agentes generadores.

Es necesario que en las políticas educativas que se desarrollan en el sistema educativo nacional se contemplen con convicción que para que se dé la creatividad tiene que superarse cada uno de los elementos que concurren en este proceso, como: a) la fluidez, que indica la velocidad de generación de ideas, b) la flexibilidad, que consiste en la habilidad de adaptar, redefinir, reinterpretar o tomar una nueva táctica para llegar a la meta, c) la originalidad, que es la solución encontrada sea única a las que se ha encontrado, d) la elaboración, que es el grado de desarrollo de las ideas productivas, e) el título, que es la extensión y complejidad del vocabulario usado.

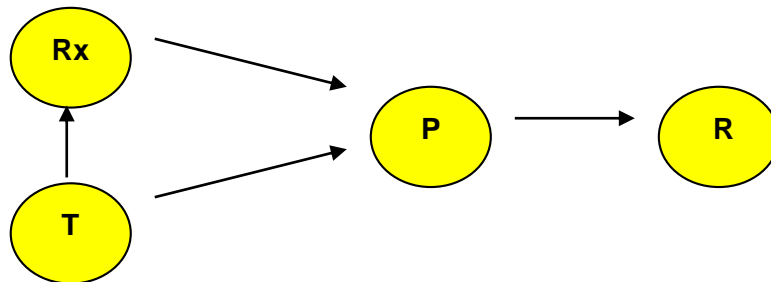
Esta problemática descrita brevemente en el país, se percibe en los estudiantes del primer grado de educación secundaria en el área de persona, familia y relaciones humanas, de la Institución Educativa “Miguel Grau y Seminario” del centro poblado El Porvenir, del distrito de Querecotillo, provincia de Sullana, región Piura; los mismos que expresan poca imaginación, poca creatividad en el desarrollo de las actividades educativas. Se percibe poca participación o intervenciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje, y esto se debe a que muchos de ellos estudian de manera mecánica debido a la utilización de inadecuadas estrategias de estudio. Expresan temor a equivocarse, a expresar sus ideas. Les cuesta trabajo evocar ideas y sobre todo plasmarlas en ejemplos.

#### 1.4.- Metodología de la investigación.

##### Diseño de la investigación.

Este proyecto se orienta hacia un diseño de tipo no experimental, que para Hurtado (1999), “son aquellos diseños en los cuales el investigador no ejerce control ni manipulación alguna sobre las variables de estudio”. Para el presente estudio la investigadora no creará ninguna situación, sino que observará la situación existente en cuanto a las estrategias que aplican los docentes en la estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes del primer grado de educación secundaria, de la Institución Educativa “Miguel Grau y Seminario”; del centro poblado El Porvenir, distrito de Querecotillo; provincia de Sullana; región Piura. El tipo de investigación es descriptivo-propositivo, correlacional, no-experimental.

**Propositiva:** Porque a través de la investigación se propone el teatro dramático como estrategia psicopedagógica.



##### Leyenda:

**Rx:** El teatro dramático como estrategia psicopedagógica

**T:** Paradigmas teóricos.

**P:** Fomento de la creatividad

**R:** Realidad transformada esperada

## **Población y muestra**

### **Población**

Según Ramírez (1999:86), “la población son los individuos que pertenecen a una misma clase por poseer características similares, sobre los cuales se requiere hacer una inferencia basada en la información y a un número de variables definidas en el estudio”. Por consiguiente, para este estudio el marco poblacional estará conformado por los 39 estudiantes que conforman el primer grado de educación secundaria, de la Institución Educativa “Miguel Grau y Seminario”; del centro poblado El Porvenir, distrito de Querecotillo; provincia de Sullana; región Piura

### **Muestra**

Como lo refiere Balestrini (2001:170), “es una parte de la población, un número de individuos u objetos seleccionados científicamente, cada uno de los cuales es un elemento del universo. La muestra es obtenida con el fin de investigar, a partir del conocimiento de sus particulares”. Para la presente investigación la muestra quedará conformada por los 39 estudiantes que conforman el primer grado de educación secundaria, de la Institución Educativa “Miguel Grau y Seminario”; del centro poblado El Porvenir, distrito de Querecotillo; provincia de Sullana; región Piura

### **Técnicas e instrumentos de recolección de datos.**

En el presente estudio, como instrumento de recolección de información se usará la encuesta.

Entre las técnicas a utilizar tenemos:

**a.- Técnicas de observación,** Se aplicó a los estudiantes tanto en su participación en las formas de expresarse dramáticamente como en los estilos o estrategias empleadas.

**b.- Técnicas de gabinete.** - Sirvió para organizar y sistematizar la información recabada. Se aplicaron como instrumentos fichas bibliográficas, textuales, comentario y de resumen, cuadros y gráficos estadísticos.

**c.- Recopilación de datos,** Permitió determinar la estructura de la estrategia didáctica. Encuesta, observación participante.

**d. -Ficha de observación.** Permitió registrar información sobre las características de cada uno de los estudiantes al ser protagonistas en la expresión dramática del

teatro (actitudes, vivencias profundas, emociones, imaginación y fantasía, expresión creativa en sus roles dramáticos).

### **Métodos y procedimientos para la recolección de datos**

Para que el resultado de la investigación presente objetividad, durante el proceso de estudio del método cualitativo se utilizó el método empírico: observación del objeto de estudio, aplicación y medición de la variable dependiente. Así mismo, el método estadístico descriptivo para contrastar la hipótesis y medir el logro de los objetivos.

### **Análisis estadístico de los datos**

Se describirán los datos en función de aquellos que se recogerán a través del instrumento y la información obtenida, se organizaron y tabularon de acuerdo a los objetivos previstos en la investigación por medio de la estadística descriptiva presentada en gráficos circulares.

Estadística Descriptiva. - Se empleó el análisis de frecuencia, cuadros estadísticos, media aritmética.

## **CAPITULO II**

### **FUNDAMENTOS TEÓRICOS PARA ESTUDIAR LA ESTRATEGIA PSICOPEDAGÓGICA DEL TEATRO DRAMÁTICO Y SUS IMPLICANCIAS EN LA CREATIVIDAD**

En este capítulo se abordan los fundamentos teóricos utilizados en la investigación. La presentación considera como fundamento la Epistemología de la creatividad; y como aportes teóricos a los relacionados con la estrategia didáctica del teatro dramático y la estimulación creativa; para lo cual se utilizan los aportes de la teoría del aprendizaje significativo; los elementos esenciales de una atmósfera creativa de Julián Betancourt, y la teoría del pensamiento lateral o creativo de Edward De Bono.

#### **2.1.- Antecedentes bibliográficos.**

**Liliana del Rosario Galván Oré;** “Elaboración y validación de un programa de estimulación de la creatividad a través del drama creativo y la pintura para niños de 06 a 10 años; Tesis para optar el grado de bachiller en ciencias con mención en Psicología; Universidad Peruana Cayetano Heredia; Lima; 1983. **Conclusiones:** Según la autora con este programa se han desarrollado habilidades tales como observación, sensibilidad, expresividad, originalidad, fluidez, flexibilidad, generándose una actividad creadora (demostrando productos creativos, cuentos, improvisaciones, coreografías, etc.) y una actitud creadora (proceso de crear). La autora afirma que se da un aumento en el nivel de creatividad de la muestra a través de dicho programa diseñado en jerarquías de aprendizaje que van facilitando una serie de recursos para que el niño pueda crear. Es así como, tras un proceso de sensibilización, reproducción, llega a la producción, descubriendo el proceso creativo y siendo consciente de él. La variedad de objetivos generó una variedad de contenidos en las respuestas de los niños, lo cual aumenta la probabilidad de creación del niño en cada clase. Los diferentes medios que se utilizaron (danza, música, drama, pintura, dinámica grupal) enriquecieron su expresión creativa logrando aumentar en poco tiempo su nivel de creatividad y de improvisación por el entrenamiento constante de estimular el proceso de creación.



**Isabel Tejerina;** 1999; El juego dramático en la educación primaria; Catedrática de Didáctica de la Lengua y la Literatura. Escuela Universitaria de Magisterio de la Universidad de Cantabria. (“El juego dramático en la Educación Primaria”, Textos de Didáctica de la Lengua y la Literatura, nº 19, Monografía Teatro y juego dramático, pp. 33-90). **Conclusiones:** La autora expone una concepción del juego dramático o dramatización alejada del teatro y basada en el juego libre y personal, orientada a posibilitar una expresión libre y creadora de todos los niños y niñas de la clase. La autora analiza la variedad terminológica y la diversidad de prácticas existentes, la naturaleza y los fines de la actividad y las pautas más importantes del taller en aspectos tales como la participación, la evaluación y el papel del profesor. Manifiesta que la expresión dramática y el teatro en la educación ofrecen en la actualidad distintas vías de acercamiento y combinan múltiples prácticas, a veces complementarias, a veces contradictorias.

**Gloria Gonzáles Cubillán;** 2007; Potenciación del talento creativo en estudiantes universitarios; junio, Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad del Zulia, Maracaibo, Venezuela **Conclusiones:** La creatividad como un proceso complejo debe ser favorecida en la expresión multidimensional, trascendental, holística, dialógica y comunicante en toda su dimensión, dinamismo y complejidad; por eso hay que personalizar las estrategias, los profesores debemos ejercitarnos en la selección cuidadosa de aquellas con las que nos sentimos cómodos y que permiten la profundización en la misma dinámica. La expresión libre de las ideas es más fluida cuando los estudiantes se encuentran relajados y cuando el ambiente les permite expresar sus ideas sin temor. Se destaca la importancia de cortar los posibles bloqueos que pueden presentarse y que pueden provenir de tres grandes fuentes. Primera fuente: el entorno; segunda fuente: la propia persona, y tercera fuente: la tarea. En el entorno hay que mencionar el clima de aprendizaje, la relación con los compañeros de clase, el docente, las recompensas y castigos. Los bloqueos que surgen de la misma persona pueden ser de orden emocional-afectivo, psicológico- cognitivo, académico. En los bloqueos de la tarea pueden mencionarse la naturaleza del ejercicio a realizar, el nivel de dificultad, comprensión de la tarea, competencia frente a cooperación. Este trabajo es un adelanto en materia de estrategias novedosas para la intervención en Orientación y Consejería, pues hay que considerar la adaptación de las estrategias

que se han venido manejando hasta ahora a la luz del surgimiento de nuevas posiciones que permitan el desarrollo integral, holístico y armónico de la persona, donde no solamente se concentre el esfuerzo en la adquisición de conocimientos e información, sino en el manejo y desarrollo de estrategias personales que orienten la solución creativa de problemas de cualquier naturaleza.

**Arturo Perdido Dávila** (2007): “Estrategias didácticas para concebir el pensamiento creativo en la competencia comunicativa integral.”; **Conclusiones:** El autor conceptúa el pensamiento creativo como el análisis de los criterios que se evalúan. Manifiesta que la creatividad no puede ser improvisada de un día para otro, es un largo proceso. Las estrategias didácticas deben ser variadas para impulsar a los alumnos a desarrollar la imaginación e invención, mejorando su pensamiento creativo. El desarrollo del pensamiento creativo a través de las estrategias didácticas se logra con la participación activa sin presión alguna, propiciando la fluidez imaginativa, original y verbal mediante la profundidad del pensamiento para que los niños y niñas exploren, abstraigan, infieran e investiguen.

**Muñoz, Wilmar;** 2010; Acceso y permanencia en una educación de calidad; Estrategias de estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes en el área de educación para el trabajo en la III etapa de educación básica. Congreso Iberoamericano de educación; metas 2021; Buenos Aires, Argentina. **Conclusiones:** Considera la necesidad de llevar al aula de clases estrategias innovadoras que estimulen el pensamiento creativo de los estudiantes a través de juegos, humor, visualización creativa, mapas mentales y analogías, con el propósito de satisfacer esta necesidad tanto académica como institucional. El autor considera que todo sistema educativo debe plantearse como una necesidad la verificación de las formas operacionales que toma en la práctica pedagógica el desarrollo de la creatividad en los niños y jóvenes.

## **2.2.- BASES TEÓRICAS**

### **2.2.1.- Teoría del pensamiento creativo o lateral de Edward De Bono**

Muñoz, Wilmar; (2010:68) en su trabajo “Estrategias de estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes en el área de educación para el trabajo”

tomando como base a De Bono (1992), asume que el pensamiento lateral, constituye una cualidad innata que ciertas personas poseen y otros no, pero ello no quiere decir que no pueda cultivarse, como se cultiva también el pensamiento lógico, es necesaria esta teoría en la investigación planteada porque el uso y práctica de las técnicas del pensamiento lateral permiten aumentar la capacidad creadora además de constituir un estímulo para la concepción de nuevas ideas.

A su vez de acuerdo a la teoría del pensamiento lateral o creativo Edward De Bono (1992:46), sustenta que las funciones del pensamiento lateral buscan superar todas esas limitaciones inherentes del pensamiento lógico mediante la restructuración de los modelos, ordenando la información de nuevas ideas. De Bono (1992) sostiene que la creación deliberada de nuevas ideas es siempre difícil, el pensamiento vertical o lógico no funciona mucho; en cambio, el pensamiento lateral ofrece técnicas específicas para el desarrollo espontáneo de esas ideas. Dice que con frecuencia tenemos que romper un patrón, una regla, un paradigma, para descubrir uno nuevo; romper las reglas no lo conducirá necesariamente a ideas creativas, pero es una vía en muchos casos.

Por otra parte, De Bono afirma que se debe hacer referencia, a la necesidad del desarrollo de los dos tipos de pensamiento; vertical y lateral los cuales son complementarios y no antagónicos, el pensamiento lateral es útil para generar nuevas ideas y nuevos modos de ver las cosas y el pensamiento vertical es necesario para el enjuiciamiento de esas ideas y de su puesta en práctica. El pensamiento lateral aumenta la eficacia del pensamiento vertical al colocar a su disposición un gran número de ideas de las cuales puede seleccionar la más adecuada.

### **Cuadro 1:**

#### **Principales características del Pensamiento Lateral y Vertical por De Bono**

<b>Pensamiento Vertical</b>	<b>Pensamiento Lateral</b>
Es selectivo, analítico y convergente.	Es creador, provocativo y divergente.
Importa la corrección lógica del encadenamiento de ideas. Sabe lo que está buscando	Lo esencial es la efectividad en el resultado, no el proceso. No sabe lo que busca hasta que lo encuentra

Se mueve en una dirección determinada. Se mueve sólo si hay una dirección en que moverse	Se mueve para crear una dirección y deambula sin rumbo. Se mueve para crear nuevas direcciones
Es analítico, explica e interpreta	Es provocativo
Sigue los caminos más evidentes	Busca los caminos menos evidentes
Se usa la negación para bloquear bifurcaciones y desviaciones	No se rechaza ningún camino
Cada paso ha de ser correcto	Puede dar pasos en falso.
Se basa en la secuencia de ideas.	Puede y debe efectuar saltos
Se excluye lo que no parece relacionado con el tema	Se explora incluso lo que parece desligado del tema
Las categorías, clasificaciones y etiquetas son fijas	Pueden variar
Es un proceso finito	Es un proceso infinito y probabilístico.

**Fuente:** Elaborado por el autor en base a De Bono (1992 y 2004)

No obstante, la habilidad de ser creativo, Wilmar Muñoz (2010) afirma que la potencialidad de la creatividad no se pierde, solo se esconde, se opaca; pero esa habilidad, esa actitud, puede ser recuperada, redescubierta, puede ponerse en práctica si trabajamos en ello. Hay que restablecer la “curiosidad” como acción constante, la capacidad de improvisación, la generación de alternativas, la búsqueda de nuevos caminos aun no reconocidos. De acuerdo a lo planteado por De Bono (1992) en su libro “El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas” dice que, “la aplicación del pensamiento lateral es un método de enfoque para resolver los problemas desde distintos puntos de vista distanciándonos de las pautas de pensamiento lógicas/directas más habituales, y permitiéndonos así encontrar nuevos caminos de respuesta a las situaciones o desafíos ya planteados”.

### **2.2.2.- El método del pensamiento lateral**

El pensamiento lateral es un sistema de pensamiento definido por Edward de Bono en 1969 (Universidad de Oxford), para resolución de problemas, que fue considerado como método creativo, porque de él se derivan varias técnicas asociadas que contribuyen a desarrollar la creatividad en las personas. En su libro “El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas” De Bono (1992) plantea diversas técnicas para el desarrollo de la creatividad: Los seis sombreros para pensar, la pausa creativa, el foco, el

cuestionamiento, el abanico de conceptos, la aportación del azar o la provocación, entre otros.

De Bono (1992) señala que el pensamiento tiene una primera fase de percepción y una segunda de procesamiento en la que se elaboran y tratan las primeras percepciones. Las percepciones generan varias pautas en nuestro pensamiento siguiendo un sistema lógico. Bono propone generar saltos conceptuales para romper esta lógica de las pautas perceptivas, propias del ser humano. De este modo la percepción se verá modificada y podrá generar soluciones nuevas y diferentes. El pensamiento lateral se opone radicalmente al pensamiento vertical o lógico. De Bono (1992) señala que el pensamiento vertical es muy determinista y selectivo, ya que parte únicamente de los conceptos o de las ideas lógicas. Se mueve sólo si hay una dirección o una pauta pre-establecida en la que moverse. En realidad, es un tipo de pensamiento analítico que se basa en la secuencia de ideas más lógicas.

De Bono (1992) afirma que el pensamiento lateral pretende encontrar conclusiones sorprendentes y alternativas, aunque desde la efectividad pragmática de la resolución del problema, evitando así pasar por todas las secuencias lógicas más habituales. Por ello, se le considera más provocativo y generador de ideas nuevas o diferentes al no responder a un pensamiento lineal, ni secuencial, ni lógico. Estas características obligan a cuestionarse las premisas conocidas. Se origina en una dinámica de la continua creación de ideas. Genera cascadas de ideas que se fundamentan en la movilidad del proceso creativo estándar. El pensamiento lateral provoca cambios de ideas mediante la reordenación de las pautas clásicas establecidas.

El pensamiento lateral cumple dos funciones básicas: a.- El uso de información como estímulo de nuevas ideas y b.- la superación de las soluciones comúnmente aceptadas como absolutas o únicas. Este método es muy útil en la solución de problemas prácticos y en la concepción de nuevas ideas creativas.

### **2.2.2.1.- La estimulación creativa desde el aprendizaje significativo.**

El aprendizaje significativo es definido por Díaz, F, Hernández, G. (2002) como “aquel (aprendizaje) que conduce a la creación de estructuras de conocimiento mediante la relación sustantiva entre la nueva información y las ideas previas”. Esto quiere decir, que el aprendizaje significativo funciona con base en la red conceptual previa a la intervención del mediador en el proceso de aprendizaje teniendo en cuenta lo anterior, es claro que es importante resaltar que en esta estrategia no se habla de profesor ni de educador, ya que el objetivo es que el alumno logre dar un significado individual a los contenidos a partir de los preconceptos, y no “enseñar” desde los preconceptos del que enseña. Como señala de Bono (1992) la creatividad no es una cualidad o destreza cuasi mística; tampoco es una cuestión de talento natural, temperamento o suerte, sino una habilidad más que podemos cultivar y desarrollar. Obviamente si se tratara de una condición natural, no tendría sentido el esfuerzo para cultivarla y mejorarla y si no fomentáramos la capacidad creativa ésta dependería en todo del talento "natural".

El objetivo principal del aprendizaje significativo es que exista una acumulación de la nueva información en esta estructura cognoscitiva, para que así sea parte de la red conceptual de la persona y trascienda a las diferentes esferas de su vida. (Díaz y Hernández, 2002). Un objetivo esencial del aprendizaje que el sujeto pueda anticipar la respuesta ante situaciones similares. (Prieto, 1989). Por esta razón, en el aprendizaje significativo se parte de los preconceptos, es decir, de los conceptos que la persona ya posee en el momento inmediatamente anterior al encuentro con la información novedosa. El aprendizaje debe estar planteado a partir de los preconceptos y se aprende mediante el conflicto entre los preconceptos y la nueva información. (Díaz y Hernández, 2002).

De acuerdo a Rodríguez, M.L. (2004), el aprendizaje es una experiencia individual y única en cada persona, es por esto que el mediador debe facilitar las herramientas y propiciar las condiciones necesarias para el aprendizaje, pero con la conciencia del carácter ineludiblemente activo del estudiante, quien es el único protagonista y movilizador de su proceso de aprendizaje. A su vez, Díaz y Hernández, (2002) sostienen que, en la relación del sujeto con el conocimiento, se parte de la existencia de una estructura cognoscitiva construida previamente, compuesta por

esquemas de conocimiento y conceptos adquiridos con anterioridad, tanto en el ámbito académico, como en el contextual (familia, amigos, residencia, situación socioeconómica, cultura, etc.).

Para lograr esta interacción es fundamental la motivación del estudiante hacia el aprendizaje, que da lugar a la participación activa y la interlocución con el conocimiento, y esta motivación está íntimamente relacionada con los preconceptos, que determinan e influyen en la configuración de la información que resulta motivadora para una persona específica. (Díaz, Hernández, 2002). La participación como elemento de estimulación, es una de las bases para la construcción de conocimiento.

El aprendizaje significativo tiene una serie de características esenciales que a continuación se nombrarán y explicarán.

**a.-** La intencionalidad y reciprocidad: La cual es la que permite establecer metas y seleccionar los objetivos de manera que el sujeto perciba e interprete los estímulos de forma significativa. (Prieto, 1989).

**b.-** La trascendencia: Donde la adquisición de ciertas habilidades y operaciones mentales, le permite al sujeto la aplicación y generalización de esas habilidades para otras áreas académicas y de la vida. (Prieto, 1989).

**c.-** El significado: Es fundamental, porque es la base para que el mediador sepa cómo presentar las situaciones de aprendizaje de una forma interesante y relevante para el sujeto.

**d.-** La competencia: Es una característica esencial, ya que con esta se potencia al máximo el aprendizaje en los sujetos, además hay que tener claro que la tarea se adapta a la capacidad del sujeto. (Prieto, 1989). En esta teoría del aprendizaje existe el significado potencial o lógico y el significado psicológico o real; el primero se refiere al significado colectivo de un concepto y el segundo al significado subjetivo que depende de los preconceptos y del proceso de aprendizaje individual. (Díaz, Hernández, 2002).

**e.-** La regulación y el control de la conducta: Es una característica en la cual se debe pensar qué tipo de actividades o tareas se van a realizar y es aquí donde se

exigen tres aspectos fundamentales que son: obtener la información de los conocimientos adquiridos, la utilización de los mismos dándoles una cierta forma y coherencia y la expresión de dicha información a través de un proceso de razonamiento. (Prieto, 1989).

**f.-** La participación activa y conducta compartida: En estas características, se encuentra específicamente la relación entre mediador y aprendiz; en ésta, es de suma importancia que el mediador se sitúe en la misma situación del aprendiente, pero sin dejar de lado su papel de dirigir y encauzar sin dar la solución de forma inmediata. (Prieto, 1989).

**g.-** La mediación del conocimiento de la modificabilidad y del cambio: Es la última característica en la cual, el sujeto posee una autopercepción como sujeto activo, capaz de generar y procesar información. (Prieto, 1989). Para que este tipo de aprendizaje se de en la práctica, es necesario contar con ciertas condiciones, “conocimientos previos, integración de conocimientos, dimensión humana (contextos) crianza y aprender a aprehender” por parte del aprendiente y del mediador. (Díaz, Hernández, 2002).

El aprendizaje consiste en la acumulación de nuevos hechos a los sistemas preexistentes (dominio) y en un incremento en los niveles de interrelación entre los elementos de las estructuras (esquemas). De acuerdo a Díaz y Hernández, (2002) hay un manejo hábil de estrategias de pensamiento. En la investigación cognoscitiva se ha encontrado que, entre las causas del olvido de la información, está el que la información sea desconocida, demasiado abstracta o que no esté vinculada a conocimientos previos. Díaz y Hernández (2002) manifiestan que la incapacidad para recordar o aplicar contenidos previos puede deberse a que sea información aprendida mucho tiempo atrás, sea poco empleada o poco útil, que haya sido aprendida repetitivamente, que sea discordante con el nivel de desarrollo de desarrollo intelectual y con las habilidades de la persona, que la información que el sujeto tiene no la entienda ni pueda explicarla, o que no realice el esfuerzo necesario para recuperarla o comprenderla.

Los contenidos se deben presentar en forma de sistemas conceptuales organizados, interrelacionados y jerárquicos, y no como datos aislados y sin orden.



Es necesaria la activación de los conocimientos y experiencias previos. También establecer puentes cognoscitivos, donde los conceptos e ideas generales permiten enlazar la estructura cognoscitiva con el material por aprender, con el objetivo de orientar al alumno para que detecte las ideas fundamentales, las organice y las integre significativamente. (Díaz, Hernández, 2002). Es fundamental aumentar la motivación, y la participación activa y significativa del aprendiente. Los contenidos aprendidos significativamente son más estables y permiten la transferencia de lo aprendido al entorno personal. (Díaz, Hernández, 2002).

Según Pozo, J.I, Monereo, C. (1999) el aprendizaje significativo involucra al estudiante en su totalidad. Habla del sentido del aprendizaje escolar de carácter experiencial. Durante el aprendizaje el sujeto adquiere una serie de estructuras operatorias, mediante las cuales se modifica su estructura cognoscitiva. De acuerdo a Prieto, (1989) “es muy importante que los efectos de este aprendizaje le proporcionen al sujeto una variedad de estrategias y procesos que conducen a la formación de comportamientos y a su vez son prerrequisitos para potencializar el desarrollo de éste”.

Por otra parte, Díaz, Hernández, (2002) manifiestan que “cuanto mayor sea la experiencia de aprendizaje significativo y más pronto se someta al sujeto a dicha experiencia, mayor será la capacidad del organismo para ser modificado, además podrá utilizar eficazmente toda la estimulación directa a lo que está sometido todo organismo.”

#### **2.2.2.2.- La estimulación creativa desde el constructivismo social.**

Según la filosofía constructivista este mundo es el producto de la interacción humana con los estímulos naturales y sociales que alcanzamos a procesar con nuestra mente. Para el constructivismo, el conocimiento humano no se origina en la pasividad de la mente, sino que es construido activamente por el sujeto que conoce en su adaptación con el medio. Así mismo, el constructivismo social plantea que el verdadero aprendizaje humano se produce a partir de las "construcciones" que realiza cada alumno para lograr modificar su estructura y conocimientos previos, con la finalidad de alcanzar un mayor nivel de complejidad, diversidad e integración frente al mundo.

Este aprendizaje es lo opuesto a la mera acumulación de conocimientos que postula la educación como sistema transmisor de datos y experiencias educativas aisladas del contexto. El Constructivismo postula como verdadero aprendizaje aquel que contribuye al desarrollo de la persona, por ello es colateral a un desarrollo cultural contextualizado. Las características de la enseñanza constructivista parten del precepto de que el aprendizaje humano es siempre el producto de una construcción mental interior, ya sea uno el primero o el último en entender el nuevo conocimiento.

Laguna, E. (1995) define cuatro características fundamentales:

- a.-** Parte de las ideas y esquemas previos del alumno.
- b.-** Prevé el cambio conceptual y su repercusión en la estructura mental, a partir de la construcción activa del nuevo concepto por parte de los alumnos.
- c.-** Confronta las ideas y preconceptos afines al concepto que se enseña.
- d.-** Aplica el nuevo concepto a situaciones concretas y lo relaciona con aquellos previos a fin de ampliar su transferencia.

Al respecto, López Martin, Olivia y Martin Brufau, Ramón (2010) describen esa secuencialidad con actividades que sirvan respectivamente para:

- a.-** Determinar los contenidos previos de los alumnos en relación a los nuevos contenidos de aprendizaje.
- b.-** Plantear contenidos de manera significativa y funcional.
- c.-** Adecuarse al nivel de desarrollo de cada alumno.
- d.-** Representar un reto abordable por el alumno, permitiendo crear zonas de desarrollo próximo a intervenir.
- e.-** Provocar conflictos cognitivos para promover la actividad mental del alumno
- f.-** Fomentar una actitud creativa favorable, motivadora hacia los nuevos aprendizajes
- g.-** Estimular la autoestima y el auto-concepto para que el alumno sienta que vale la pena su esfuerzo.
- h.-** Facilitar la autonomía del alumno frente a los aprendizajes, mediante la adquisición de habilidades relacionadas con el aprender a aprender.

La identificación de las secuencias de contenido, dice Laguna, E. (1995), viene acompañada de ciertas condiciones necesarias para potenciar el proceso de enseñanza-aprendizaje:

- 1.- Generar en los alumnos insatisfacción con los prejuicios y preconceptos, al facilitar el proceso del "darse cuenta" de su incorrección.
- 2.- Lograr que la nueva concepción sea clara y distinta de la vieja.
- 3.- La aplicabilidad de la nueva concepción a situaciones reales.
- 4.- Que la nueva concepción genere nuevas preguntas.
- 5.- Que el estudiante pueda observar, comprender y criticar las causas que originaron sus nociones erróneas.
- 6.- Crear un clima de confianza para la libre expresión sin temor a equivocarse y ser burlado por el profesor o grupo

López Martín, Olivia y Martín Brufau, Ramón (2010) recomiendan a los profesores:

- La posibilidad de dejarse enseñar por los alumnos.
- La estimulación de las preguntas, sin aferramientos previos a una respuesta.
- No expresar dudas sobre la capacidad de los alumnos para dar con una solución razonable al problema planteado en la secuencia
- Trabajar el proceso del grupo sin premura por el tiempo.
- Concentrarse en pocos conceptos a fin de profundizar en ellos
- Permitir que el alumno experimente por sí mismo.
- Apoyar la utilización por parte del alumno de sus propias informaciones sobre el tema.
- Repetir la pregunta según avanza la discusión, a fin de precisar su sentido y verdaderas premisas, supuestos y restricciones.
- Que los estudiantes expresen, discutan y confronten lo que saben sobre el tema.
- Que el profesor traduzca el nuevo concepto al lenguaje y saber expresado por ellos.

### **2.2.3.- Elementos esenciales de una atmósfera creativa de Julián Betancourt**

De acuerdo con J. Betancourt, (2008) una atmósfera creativa tiene tres elementos claves que son el psicosocial, el didáctico y el físico:

**a.- El psicosocial;** Un contexto promueve la capacidad de asombro, genera interés y la atención del estudiante. Una atmósfera en donde el educando encuentra un lugar para compartir sus experiencias y encadenarlas al conocimiento que el profesor(a) aborda en la clase. Es entendido como el espacio de relaciones e interacciones sociales, que propician en el estudiante: Seguridad, confianza, autonomía y libertad. A su vez, un contexto favorece la integración, la comunicación y la creación en sus diferentes niveles, que genera alegría y una vivencia reflexiva a través de diversos recursos y lenguajes.

**b.- El didáctico;** Es considerado el espacio de formación y aprendizaje, lleno de preguntas y pocas respuestas, así como de abundantes estrategias de enseñanza creativas, motivantes, indagadoras, cooperativas entre otras donde se promueve el cuestionamiento, el planteamiento y reformulación de problemas, la inteligencia y creatividad compartida, que rete las capacidades de los alumnos(as) sin descuidar la formación en valores. Según J. Betancourt, (2008) una atmósfera didáctica, es cuando el educador cuenta con un arsenal amplio de actividades y medios que se planifican para que el alumno aprenda a aprender, a la vez que comprende sus procesos cognoscitivos meta-cognoscitivos, (estrategias de aprendizaje). El empleo de estas estrategias requiere que el alumno aprenda a leer, observar, y pensar de manera reflexiva, desaprender, formarse criterios, resolver problemas, convivir, comunicar, tomar decisiones y concientizar el proceso cognoscitivo.

**c.- El físico.** Se orienta a dar cuenta de cuan presente está la tecnología y sus diversas aplicaciones en el espacio que facilitan los procesos de enseñanza – aprendizaje. Esta atmósfera física del salón de clases debe concebirse para que tanto el alumno como el maestro estén al servicio de enseñar y aprender y no para el sacrificio de estos procesos; con un pleno aprovechamiento de los recursos técnicos, infraestructurales, en condiciones medioambientales amables, placenteras y adaptadas a los sentidos, tal que propicien el aprendizaje significativo del alumno. Esta referido a las instalaciones, mobiliario e infraestructura donde transcurre la clase. En esta atmósfera física del salón de clases confluyen los aspectos técnicos, referidos a las condiciones arquitectónicas y medioambientales en cuanto a recursos naturales, condiciones de iluminación,

ventilación, acústica y localización, para comodidad de las funciones y actividades realizadas al interior del mismo.

### **2.2.3.1.- Elementos para propiciar atmósferas creativas**

Propiciar climas creativos dice Betancourt, (2008) implica tomar en cuenta muchos elementos a nivel de la actividad pedagógica y del sistema comunicativo que la acompaña. Así tenemos:

**a.- La buena comunicación.** Se favorece una comunicación que busca el encuentro, la comprensión, la confianza. En este espacio creador se exploran y perfeccionan múltiples lenguajes: plástico, gestual, corporal, gráfico, musical, oral, escrito, simbólico, con sus diversas posibilidades expresivas a través de la asociación y repercusión social e individual y grupal.

**b.- Enseñanza y desarrollo de las capacidades del alumno.** Se destaca la importancia y mutua relación de la persona que aprende (lo endógeno) con el entorno o ambiente del aula (lo exógeno). Existe una simbiosis entre la enseñanza y el desarrollo de las capacidades de los alumnos. El potencial existente en el estudiante, espera, que el educador se convierta en un catalizador del mismo para que florezcan sus talentos.

**c.- Las competencias que se han de propiciar en el alumno.** Toda apropiación de conocimientos, habilidades, actitudes y valores es siempre la internalización de su herencia cultural. De acuerdo a Lev Vygotsky (2008) se produce el tránsito mediado de los fenómenos inter-psicológicos a fenómenos intra-psicológicos del individuo. Cada función aparece dos veces: Primero, en la dimensión social, entre individuos, y después en lo individual, dentro de la mente de la persona. El educador se convierte en un mediador del conocimiento y el alumno en un edificador del mismo con el acompañamiento del primero a través de un dialogo permanente entre ambos.

**d.- Muchas preguntas pocas respuestas.** Un espacio pensante y creativo implica que se cree un dialogo constante con el estudiante donde existan muchas preguntas a investigar y pocas respuestas a contestar.

**e.- Simbiosis entre el sentir y el pensar.** En el aula es importante favorecer un clima donde se dé una unión entre los afectos y el intelecto, de tal forma que aparezca un espacio dinámico y motivante para el buen pensar y crear.

**f.- El aula es una fábrica para reciclar los errores.** Siempre que éste ocurra dentro de una actividad de aprendizaje en donde se pensó o creó, es útil y deben detectarse los aprendizajes que nos deja. Además, ha de promoverse la cultura de reciclar el error. Este es fuente de cuestionamientos y de inspiración, así como una herramienta productiva que genera crecimiento al servicio de un aprendizaje significativo.

**g.- El aula como fomento de valores.** En el aula inclusiva, que en el presente y el futuro existirá en cada escuela, deben favorecerse valores como: responsabilidad social, fraternidad, tolerancia, respeto hacia los demás, humildad, perseverancia, fortaleza, justicia y prudencia, entre otros. Todo lo anterior ha de estimularse sin adoctrinamiento, es decir, sin imponer o dialogar solamente desde la posición o experiencia de una persona o grupo, de ahí la importancia de que el educador sea un modelo ético para sus alumnos.

**h.- La motivación intrínseca.** Se presupone la necesidad de detectar y estimular los intereses de cada alumno de manera independiente y grupal. Una manera muy práctica para lograr esto es despertar en los estudiantes la curiosidad en torno a lo que está aprendiendo.

**i.- Energía lúdica.** Para propiciar un ambiente creativo debe rescatarse la naturaleza del juego sin dejar de tomar en cuenta las polaridades presentes en su esencia: el trabajo y el placer, lo reglamentado y lo espontáneo, lo secreto y lo compartido, lo serio y lo divertido, lo incierto y lo conocido, lo imaginario y lo real, lo competitivo y lo cooperativo, entre otras.

**j.- La cooperación.** Constituye un elemento clave para el desarrollo de un clima creativo, fomentando no sólo un trabajo individual, sino también grupal, a través de lo cooperativo que conlleve posteriormente a lo colaborativo.

## **2.3.- BASES CONCEPTUALES**

### **2.3.1.- Conceptos sobre creatividad**

Las definiciones de creatividad se han incrementado significativamente en las últimas décadas, sin embargo, entre las más representativas tenemos:

Young (1985) que refiere que la creatividad es un “término honorífico” dadas las enormes dificultades existentes para encontrar y establecer una definición universalmente aceptada; dificultades que en su mayoría proceden de la palpable tendencia social a considerar la Creatividad como un constructo de carácter unidimensional.

Barrón (1968) define a la Creatividad como la capacidad de producir respuestas adaptadas e inusuales. Manifiesta que esta postura, aunque con importantes modificaciones, es una de las que más adeptos tiene en la actualidad.

Muttay (1959), refiere que la Creatividad es un proceso de realización, cuyos resultados son desconocidos, siendo dicha realización, a la vez, valiosa y nueva, introduce dos referentes básicos para los futuros intentos de definir universalmente la Creatividad: la novedad y el valor que debe poseer aquello que se considera creativo.

Stein (1967) considera la Creatividad como un proceso que tiene por resultado una obra personal, aceptada como útil o satisfactoria por un grupo social en un momento determinado.

Para Fernández Huerta (1968) la Creatividad es la conducta original productora de modelos o seres aceptados por la comunidad para resolver ciertas situaciones. Con una referencia clara a la conducta como indicador creativo, el autor se adhiere a toda una importante corriente científica cuyo principal objetivo es la identificación y descripción de aquellos rasgos de personalidad y conducta que pueden actuar como predictores de la Creatividad.

Oerter (1971) introduce un elemento nuevo en su esfuerzo por definir la Creatividad que ha dado lugar a toda una línea de investigación en la actualidad,

ya que considera que la Creatividad representa el conjunto de condiciones que preceden a la realización de las producciones de formas nuevas que constituyen un enriquecimiento de la sociedad.

Aznar (1973), considera que la Creatividad, si bien designa la aptitud para producir soluciones nuevas, no sigue ningún proceso lógico, sino que funciona por el establecimiento de relaciones lejanas entre los hechos, los conocimientos y los objetos. Con esta definición, Aznar se muestra como militante activo de la Creatividad y Estilos de Aprendizaje.

### **2.3.2.- Concepto de la expresión gestual-corporal**

El lenguaje corporal permite transmitir los sentimientos, actitudes y sensaciones. Es muy directo y claro, más universal que el oral, al que generalmente acompaña para hacerlo más comprensible. El esquema corporal es la base de esta forma de expresión. Las posibilidades de comunicación con el lenguaje del cuerpo dependen del conocimiento y dominio del propio cuerpo; por tanto, están muy relacionadas con la psicomotricidad. La expresión corporal es quizás el lenguaje más natural. El niño/a la utiliza desde los primeros momentos de su vida, emplea el cuerpo (el gesto, el rostro, la postura, el movimiento) como recurso de comunicación. Es un lenguaje espontáneo, que no tiene código establecido, aunque determinados gestos han quedado instituidos como símbolos: tal es el caso del movimiento de la cabeza hacia arriba o hacia abajo para asentir.

### **2.3.3.- Elementos base de la pedagogía teatral**

La dramatización, hace referencia a la materia que forma parte del área curricular de Educación Artística en Primaria y a la asignatura optativa de Dramatización-Teatro en la Secundaria. En nuestros días, una de las tendencias predominantes en la didáctica del Arte Dramático plantea desarrollar la dramatización en la práctica siguiendo un proceso en tres tiempos:

- a) La puesta en marcha y la expresión de sí mismo,
- b) La dramatización o tiempo para la composición;
- c) La teatralización o tiempo de la representación.



#### **2.3.4.- Dramatización y Teatro**

La Dramatización no tiene como finalidad formar actores, directores teatrales, escenógrafos “artistas”, como se suele coloquialmente decir- sino despertar al individuo para que tome conciencia de sí mismo, de los otros y del mundo que le rodea, es decir, tiene como meta el proceso de crecimiento personal y grupal a través del juego teatral. El teatro, entendido como Arte Dramático, pone el acento en la representación, en el espectáculo y el espectador, en la estética de la recepción y en la adquisición de unas destrezas actorales con vistas a que el producto sea lo más atractivo posible para los espectadores. La dramatización lo coloca en la acción en sí misma, en el proceso que lleva a la representación.

Para quienes no han recibido formación en Pedagogía teatral, estos términos son lo mismo y los relacionan con asuntos tales como obras de teatro, actores, autores, ensayos, vestuario, escenarios, etc. En definitiva, con hacer teatro. Por tanto, el teatro en la enseñanza es para ellos, en unos casos, la materia en la que se estudian y valoran los textos, la historia y la biografía de los autores; y en otros, la técnica actoral, la escenografía, el maquillaje o la luminotecnia. Y esto llevado al terreno de la práctica tendrá que ver con la representación de obras teatrales y con la asistencia a espectáculos. Esto es, hacer y ver teatro. Desde esta concepción, en las clases y talleres se intenta reproducir a menor escala lo que se realiza en las aulas de las escuelas de Arte Dramático. Otros enfocan su trabajo en el proceso de investigación y aprendizaje, en compartir y aportar ideas, en una palabra, en el proceso de creación. Es decir, expresarse y comunicarse mediante las técnicas teatrales.

#### ***Las diferencias entre dramatización y teatro se concretan en:***

- 1.-** El contenido de la dramatización es el proceso de creación: la interacción y las respuestas espontáneas a situaciones conflictivas. Mientras que el del teatro consiste en la representación y estudio de obras literarias o de técnicas teatrales.
- 2.-** En la dramatización el profesor es un catalizador: participa en la experiencia. Y no se limita a ser un experto, transmisor de una información o especialista en técnicas teatrales o director de un espectáculo, aunque en ocasiones tiene que realizar todos estos papeles.

- 3.- Los alumnos son partícipes y creadores del proceso y no sólo intérpretes. Los asuntos son elegidos por el grupo.
- 4.- La dramatización utiliza estructuras expresivas y comunicacionales. Los participantes pasan por los distintos oficios teatrales: son autores, espectadores, críticos, etc. Mientras que en el teatro lo que interesa es la efectividad del espectáculo y su acabado artístico, lo que exige múltiples ensayos y repeticiones. Por otra parte, hay una clara especialización en los oficios teatrales y la recepción -el espectador- es esencial.
- 5.- El proceso de trabajo en la dramatización, que es abierto y flexible, puede ser aplicado a cualquier objetivo o área del currículum.
- 6.- Es necesario que los participantes sean expresivos, puesto que tienen que construir sus propuestas y producir constantemente sus materiales.
- 7.- La dramatización es un vehículo más bien para explorar las formas de cultura actual que para transmitir las de la cultura tradicional.
- 8.- La dramatización arranca de la propia experiencia de los participantes y no de obras literarias o de intenciones previas e ideas aportadas por otros.
- 9.- La dramatización pone el énfasis en la comunicación interpersonal y en el proceso de creación y no tanto en los resultados. Esto no significa rechazar el producto, que siempre ha de ser la culminación del proceso, una parte más del trabajo. La obra bien hecha ha de ser un principio fundamental de la pedagogía expresiva.
- 10.- El producto no se plantea en términos de exhibición ni es una finalidad en sí mismo, sino que está en función de los objetivos curriculares para desarrollar la expresión y la comunicación

#### **2.3.5.- Elementos del esquema dramático**

El esquema dramático viene definido por la representación de una acción (secuencia) que contiene una situación problema (conflicto) representada por unos intérpretes que previamente han adoptado unos papeles (personaje).

En toda estructura dramática encontramos los siguientes elementos:

- 1.- Personaje: quien realiza la acción. Viene definido por lo que hace – la tarea- y por cómo lo hace – los actos físicos- y caracterizado por una serie de atributos tales como nombre, edad, rasgos físicos y psíquicos, procedencia social, etc.

- 2.- Conflicto:** se entiende como tal el enfrentamiento de dos fuerzas antagónicas, es decir, personajes, visiones del mundo, actitudes frente a una misma situación, etc. Hay un conflicto cuando a un sujeto – fuerza en pugna 1ª- que persigue un cierto objetivo –causa- se le pone en su empresa otro sujeto- fuerza en pugna 2ª-.
- 3.- Espacio:** conviene diferenciar entre espacio escénico, que es el escenario donde tiene lugar la representación, y espacio dramático, que es el lugar representado en el guion, texto o improvisación y que el espectador debe construir imaginativamente.
- 4.- Tiempo:** hay que distinguir entre duración y época. Dentro de la duración se debe diferenciar a su vez entre tiempo dramático y tiempo de ficción. Tiempo dramático es lo que dura la representación. El tiempo de ficción corresponde al intervalo temporal que en la realidad duraría la acción representada. La época hace referencia al período histórico.
- 5.- Argumento:** lo que se cuenta, la trama de la historia narrada, sinónimo de asunto o fábula argumental. Confeccionar la fábula argumental de un texto dramático consiste en resumir los acontecimientos respetando el orden en que aparecen en el texto. La fábula cronológica es la cadena causal de hechos que ocurren en la obra. Al redactarla se trata de ordenar los acontecimientos de una manera cronológica.
- 6.- Tema:** la idea o ideas centrales.

#### **2.3.6.- ¿Teatro para qué?: ámbitos del teatro no convencional**

La práctica del teatro, además del llamado teatro convencional, se realiza en tres grandes campos: el arte, la psicoterapia y la educación. Éstos vienen delimitados por la finalidad perseguida al utilizar el teatro y por la formación de los que la practican y no tanto por los métodos y las actividades utilizadas, que en esencia son los mismos. Si tomamos como ejemplo el teatro, tenemos que si se procede de una formación en arte dramático se ven las actividades dramáticas desde una óptica teatral, como espectáculo, resultado estéticamente elaborado para ofrecer a un público; si la formación es en psicoterapia se hablará de psicodrama o socio-drama; y si la formación es pedagógica, se contemplarán las actividades dramáticas como prácticas educativas, como exponente de los métodos activos.

**a) Educación.** La función de la expresión como acción educativa ha de ser la de ayudar al sujeto a adquirir confianza en sí mismo y hacerlo cada vez más conscientes de su propia capacidad de comunicación. Pero, además, la práctica de la expresión actúa también como soporte de la alfabetización estética. Teniendo en cuenta que ésta se fundamenta en el comportamiento emocional y el comportamiento cultural, la pedagogía artística habría de tener presente los siguientes objetivos:

- Desarrollo de la autonomía, entendida como capacidad del estudiante para dirigir por sí mismo su propio proceso de desarrollo personal.
- Desarrollo de la comunicación, entendida como capacidad de emitir y recibir mensajes estéticos.
- Desarrollo del sentido crítico, como capacidad de analizar mensaje verbal e icónicos, situarlos en el contexto en que se inscriben y poder hacer una lectura crítica de las situaciones culturales a las que hace referencia.
- Desarrollo de la creatividad, como capacidad que da nuevas dimensiones a la representación artística, asociada a diversos lenguajes expresivos o haciendo una lectura renovada de los productos artísticos ya existentes.

**b) Psicoterapia.** La expresión permite entrar en relación con sujetos de comportamientos irregulares y difíciles. Así se pueden trabajar problemas derivados de la incomunicación (autismo, soledad, bloqueos, etc.); superar conflictos personales (desinhibición, estimulación,); mejorar las capacidades senso-perceptivas (atención, observación, concentración, etc.); desarrollar la extroversión para conseguir la liberación de la confianza en sí mismo, la afectividad, la adquisición de seguridad, etc.

**c) Arte.** Los productos de la expresión pueden resultar formas artísticas o manifestaciones que son testimonio de un ideal de estilo propio de un individuo, de una cultura o de una época. En este caso, estaríamos en la acción artística. También se entiende por expresión artística el modo de expresión personal que se apoya en la aplicación precisa de habilidades y de conocimientos (saber hacer), con vista a la traducción de ideas, sentimientos y sensaciones mediante signos, sonidos, imágenes, formas, tonos, olores, palabras, sabores, o cualquier otra

estructura de conjunto, que suscita impresiones agradables y armoniosas, excitantes o provocadoras. La expresión favorece la creatividad y la imaginación, cualidades imprescindibles de todo artista.

### **2.3.7.- Contenidos del Taller de Teatro**

La dramatización posee su propio cuerpo de conocimientos y sus técnicas específicas. El estudio de la Dramatización es, en esencia, el estudio de las relaciones personales a través de todas las formas de expresión o lenguajes posibles, y la reconstrucción ficticia de tales relaciones con el propósito de explorarlas y hacerlas manifiestas. Es esencialmente una asignatura práctica. Emplea todas las formas de expresión - danza, expresión corporal, expresión oral, improvisación, juegos y representaciones- aunque todas ellas son técnicas valiosas, no constituyen por sí solas el contenido de un curso completo de dramatización pues éste tiene más que ver con el contenido implícito que con el contenido explícito de la expresión.

### **2.3.8.- Competencias en para el Taller de Dramatización-Teatro**

Se entiende por competencia el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que ha de ser capaz de movilizar una persona, de forma integrada, para actuar eficazmente ante las demandas de un determinado contexto. Las competencias tienen que haber sido adquiridas al finalizar un nivel educativo determinado. En el ámbito profesional se entiende por competencia el saber hacer complejo y contextualizado que tienen que dominar los profesionales competentes.

## **Cuadro N° 2**

### **Competencias para Educación Secundaria**

**(Tomás Moro)**

<b>Competencias teatrales para Educación Secundaria</b>	
<b>(Tomás Motos)</b>	
<b>Competencia de expresión corporal.</b>  Ser capaz de comunicarse utilizando los recursos de la expresión corporal.	Encontrar diferentes maneras de expresarse corporalmente para realizar la interpretación de un personaje dado y para crear unos efectos específicos.

<b>Competencia de expresión oral.</b>  Ser capaz de comunicarse utilizando los recursos de la expresión oral.	Encontrar diferentes maneras de utilizar la voz para realzar la interpretación de un personaje y para crear efectos concretos.
<b>Competencia de improvisación.</b>  Ser capaz de utilizar los recursos de la improvisación en diferentes contextos.	Ser capaz de utilizar los recursos de la improvisación en diferentes contextos.  Investigar, analizar y crear a partir de múltiples situaciones espontáneas.  Utilizar capacidades expresivas, críticas y comunicativas para mostrar sentimientos, pensamientos e ideas, y responder con creatividad a las problemáticas que afectan a la colectividad
<b>Competencia de uso de los elementos y estructuras del lenguaje</b>  Conocer y usar los elementos del lenguaje teatral interpretar obras dramáticas.	Comprender las características fundamentales de las diferentes formas de las artes, de la representación escénica y del espectáculo en sus diferentes posibilidades de materialización: el trabajo dramático (texto), la música (voz y canto) y la danza (expresión corporal).  Conocer y comprender los conceptos básicos y características del arte dramático como medio de expresión de la persona.
<b>Competencia de composición dramática: composición individual y colectiva.</b>  Crear y representar obras dramáticas	Participar activamente en la construcción colectiva de espectáculos escénicos, haciendo elecciones razonadas dentro de las de los límites de una situación dramática dada, enfrentándose a las dificultades sabiendo resolverlas y aprender a tomar decisiones y resolver conflictos durante dicho proceso.  Reconocer y utilizar, con rigor artístico y coherencia estética, las múltiples formas de producir, recrear e interpretar la acción escénica, y participar de forma activa en el diseño, realización y representación de todo tipo de espectáculos escénicos, asumiendo diferentes roles, tareas y responsabilidades
<b>Competencia de contextualización, análisis y valoración.</b>  Valorar espectáculos escénicos	Desarrollar habilidades de espectador crítico y consciente, sabiendo analizar y valorar críticamente textos teatrales, espectáculos y otras manifestaciones escénicas.  Adquirir criterios para comprender cómo han cambiado las manifestaciones teatrales a lo largo del tiempo y como se relacionan con otros ámbitos (ciencia, religión, sociedad, arte).  Conocer, valorar y disfrutar de las artes escénicas, entendidas como patrimonio cultural, y participar activamente en su mantenimiento, desarrollo y proyección

**Fuente:** Motos, T. (1985): Juegos y experiencias de Expresión Corporal. Humanitas. Barcelona

### 2.3.9.- Estadíos en el desarrollo de la aptitud dramática.

Courtney (1980) ha realizado un análisis comparativo entre los estadios del desarrollo cognitivo, afectivo, moral y empático y los del desarrollo dramático.

En cuanto al desarrollo dramático segmenta esta evolución en cuatro estadios. Ver tabla 7.

**1.-Estadio de la identificación:** Abarca el primer año de la vida del niño. En él no se da acción dramática, puesto que no existe pensamiento simbólico.

### **Cuadro 3**

#### **Estadios de la aptitud dramática (Courtney, 1980).**

<b>EDAD</b>	<b>ESTADIOS</b>
<b>1-2 años</b>	Identificación
<b>2-7 años</b>	<p>Imitación (El niño como actor)</p> <p>El niño como Actor" (2-7 años). El niño se identifica con los adultos que le rodean y les imita. Al hacer esto va adquiriendo experiencia sobre la forma de ser y sobre los papeles sociales de los que están en su entorno y aprende a interactuar con ellos. Los elementos que constituyen esta actuación son: toma de conciencia sensorial transformada, imaginación, etc.</p>
<b>7-12 años</b>	<p>Dramatización grupal (El niño como planificador)</p> <p>El niño como Planificador" (7-12 años). Además de actor el niño se transforma en planificador. El juego del estadio anterior comienza a convertirse en una actividad social cuando el niño aprende a compartir sus ideas y sus acciones, con vistas a obtener un resultado común. Los chicos realizan juegos planificados en grupo. Aparece el juego dramático.</p> <p>El actor improvisado del periodo anterior comienza a diseñar lo que él y los otros compañeros tienen que hacer durante el juego, bien sea de una manera espontánea, conforme éste se va desarrollando o durante una fase previa al mismo. Los elementos que los niños de este periodo empiezan a tener en cuenta y planifican al realizar una actividad de tipo dramático son:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-El argumento,</li> <li>-El tema,</li> <li>-La estructura,</li> <li>-Los componentes de espacio y sonido.</li> </ul> <p>En este estadio la forma es predominante. En sus juegos dramáticos, los niños de esta edad comienzan a experimentar con la forma. Así encontramos algunas improvisaciones con unos finales truncados, otras con finales que se alargan; los temas unas veces son realistas, otras fantásticos. Aparece ya la necesidad de mostrar el trabajo a los compañeros. Comienza a esbozarse una diferenciación en los roles</p>

	<p>dramáticos de espectador y actor. Y, por otro lado, la necesidad de planificar en común la acción con vistas a un posible resultado.</p> <p>Todo ello se hace posible debido a que, a partir de los siete años, aproximadamente, el niño inicia una nueva etapa en su desarrollo cognitivo. Es capaz de realizar operaciones mentales con objetos. Su capacidad de actuación práctica es grande, pero tiene dificultad con los sistemas abstractos.</p> <p>Al desarrollar su sentido de la propia identidad, es capaz de darse cuenta de que tiene diferentes sentimientos y pensamientos es distintas situaciones, pero a pesar de ello él permanece, sigue siendo el mismo. Por otro lado, comienza a tomar conciencia de que es una persona con un pasado, un presente y un anticipado futuro. Es capaz de adoptar papeles complejos, puesto que descubre que los demás tienen su propia perspectiva.</p> <p>Entre los diez y los doce años es capaz de un alto nivel de respuestas empáticas. Puede adoptar el punto de vista de los otros y actuar de acuerdo con estados de ánimo y formas de pensar de otros, al tiempo que mantiene que el otro es una persona distinta de él.</p>
<b>12-18 años</b>	<p>De los roles (El adolescente como comunicador)</p> <p>Como comunicador la actuación del actor presupone la existencia de un espectador. Su expresión adquiere transitividad.</p> <p>La maduración del adolescente gira alrededor del concepto de papel (rol), esto es, de personaje. este proceso madurativo va desde el reconocimiento de la apariencia del personaje hasta la comprensión de la verdad del personaje.</p> <p><u>Sub-estadio del personaje aparente.</u></p> <p>Que en la pubertad se producen cambios violentos y tumultuosos tanto físicos como psíquicos es de conocimiento general. Pues bien, paralelamente a éstos se producen también cambios en la aptitud dramática.</p> <p>El adolescente lucha por descubrir su identidad y esto lleva consigo una confusión de roles. Como consecuencia de los cambios corporales, su auto imagen, que era relativamente estable en la etapa de la dramatización en grupo, queda distorsionada. Su cuerpo es para él un desconocido y su puesto en la sociedad es totalmente ambiguo, pues no es ni niño ni adulto.</p> <p>Desde el punto de vista cognitivo, el modo de actuar formalmente del adolescente consiste en que ante un problema cualquiera formula hipótesis para explicarlo basándose en datos inmediatos u obtenidos con anterioridad. No actúa al azar. No razona sólo sobre lo real sino también sobre lo posible. Entiende y produce enunciados que se refieren a cosas que han sucedido y que son puramente hipotéticas y es capaz de examinar las consecuencias de algo que se toma como hipótesis. Está capacitado para razonar sobre problemas complejos y examinar diversas alternativas antes de tomar una decisión.</p>



	<p>El adolescente está especialmente preocupado por la apariencia. Al igual que su pensamiento, su manera de improvisar en este sub-estadio está relacionada con la hipótesis. En este sentido realiza el siguiente razonamiento: " Si yo asumo la hipótesis de que mi papel es "éste", entonces mis acciones deberán ser "ésta y ésta"; pero si yo veo mi papel de esta otra forma, entonces mis acciones serán "esta otra y esta otra" o bien "¿Si yo represento mi papel de una forma determinada qué efecto causará?". Todo ello ocurre porque como afirma Courtney (1980: 56) "la actividad dramática proporciona el significado y el apuntalamiento personal y emotivo para los aspectos racionales del pensamiento".</p> <p>Cuando improvisa el adolescente, manifiesta un buen número de rasgos indicadores del pensamiento formal. En primer lugar, es capaz de considerar los posibles factores de una situación: el argumento, los personajes, los actores, el espacio, la época, el tema. Por lo tanto, después de construir un conjunto de hipótesis ("si hacemos esto de esta manera, entonces..., si tú interpretas el policía como si fuera un malvado, entonces...) es capaz de hacer combinaciones con las distintas posibilidades que ofrecen cada uno de los factores y de aislar y contrastar cada uno de ellos.</p> <p>Además, posee la aptitud para extraer conclusiones lógicas de su pensamiento. Si formula la siguiente hipótesis " esta situación debe ser representada de tal forma, esto implica su capacidad de juzgar la verdad o la falsedad de una proposición de acuerdo con las leyes de la lógica.</p> <p>Sus improvisaciones también ponen de manifiesto que es consciente de las diversas alternativas personales. Es capaz de imaginar un yo ideal diferente del yo real. Alterna lo real con lo posible combinando y contrastando los elementos de las máscaras sociales.</p> <p>En cuanto a los temas, el adolescente suele explorar en sus improvisaciones las posibilidades sociales, fundamentalmente las laborales y vocacionales, e igualmente las relaciones de amistad.</p>
--	--

**Fuente:** Psicopedagogía de la Dramatización, 2013-2014 Tomás Motos 20

### **2.3.10.- Técnicas dramáticas en función de la edad de los sujetos**

La capacidad dramática se va concretando en unas formas específicas a lo largo del desarrollo evolutivo de la persona, que básicamente podemos concretar en: Juego simbólico, juego de expresión y juego dramático, representación de papeles (role play), teatro.

Es difícil determinar con toda precisión, en algunos casos, dónde acaba una y dónde comienza otra o qué forma pura se está empleando en una situación concreta. Una forma dramática se caracteriza por el diseño peculiar y consciente que se da al proceso dramático, que viene determinado por el estadio evolutivo en

que se encuentra el sujeto y se concreta en los ejes: espontaneidad-elaboración y proceso lúdico-producto artístico.

### **2.3.11.- El Teatro.**

Entendido como arte dramático, como actividad que persigue un producto-espectáculo, que requiere una repetición a través de ensayos para obtener unos determinados resultados estéticos, que conlleva la aparición de roles muy marcados (actor, director, escenógrafo, crítico, etc.) y que necesita de unos espectadores, no tiene sentido con alumnos y alumnas de edades inferiores a los 12 años. Es en la adolescencia cuando el sujeto es capaz de entender la función comunicativa de cada uno de los elementos teatrales, su valor como signo, integrado cada uno de ellos en un conjunto mayor, el espectáculo o el texto dramático.

El enfoque del teatro como un discurso significativo y el tratamiento de los textos con procedimientos de dinamización nos permiten contemplar una serie de tareas que el profesorado puede proponerse realizar en su práctica docente, con la finalidad de desarrollar la competencia literaria, lingüística y semiológica del alumnado y favorecer su acercamiento al teatro como hecho cultural. Las relacionamos ordenadas por el grado de implicación que exigen del alumnado.

- Lectura: actividad que conduce a la sensibilización respecto al discurso teatral.

- Análisis: como comentario de textos o como preparación a una posible puesta en escena.

- Asistencia a representaciones: la mejor forma de iniciar al alumnado en el lenguaje teatral.

- Crítica: destinada a desarrollar la reflexión y la opinión. - Actividades interdisciplinares: previas o a continuación de la asistencia a una representación, son el puente que une las disciplinas escolares.

- Puesta en escena (montaje de una obra teatral): es la culminación del proceso de conocimiento del teatro.

-Creación y recreación: la escritura permite al alumnado trabajar un tema y desarrollarlo con la ayuda del lenguaje teatral.

### **2.3.12.- Metodología de la dramatización-teatro**

Las estrategias específicas propias de la dramatización están basadas en la concepción del taller como un espacio de creación, reflexión e intercambio de ideas. En este apartado vamos a centrarnos en las fases y momentos del taller, en las fórmulas para proponer las tareas, consignas y técnica de la mezcla y en la tipología de las técnicas dramáticas.

#### **2.3.12.1.- Proceso de representación expresiva: impresión-expresión-comunicación-reflexión.**

Los medios que facilitan la impresión (Moccio, 1998) son la tranquilidad, la receptividad y el pensamiento personal.

a.- La tranquilidad: Es la actitud que nos permite servirnos de nuestras propias energías. Y esto exige: disponibilidad o preparación para recibir; desconstrucción o actuar para hacer que desaparezcan las tensiones de nuestro entorno; relajación o preparación para la receptividad, que favorezca un estado de no resistencia a las sensaciones; y dominio de uno mismo o conducta autónoma, no sólo en los aspectos físicos sino a los aspectos del espíritu que conduzcan al equilibrio del pensamiento.

b.-La receptividad o acumulación de energías: Se consigue mediante la interpelación de nuestros sentidos; la atención, que añade una voluntad de sentir; la observación o capacidad para detenernos sobre las cosas, el mirar en su interior y tratar de comprenderlas no sólo en la apariencia sino también en su contenido. Todo acto expresivo se basa en un movimiento de doble dirección: del mundo exterior hacia la persona (impresión) y de la persona hacia el mundo exterior (expresión). Sólo podemos expresarnos si nos dejamos impresionar - voluntariamente o no- por lo que nos rodea o interpela. Si no somos como sensibles placas receptoras que registramos mediante los sentidos y almacenamos las diversas sensaciones muy poco podremos después comunicar expresándonos.

c.-El pensamiento personal: Equivale al despliegue de nuestra energía y supone concentración, es decir, centrar la atención en el punto u objeto único que hemos elegido, en el desarrollo del objeto de nuestro deseo.

### **CAPÍTULO III**

## **RESULTADOS Y DISEÑO DE LA PROPUESTA DE LA INVESTIGACIÓN**

### **3.1.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.**

#### **CUADRO N° 01**

#### **FLUIDEZ EN LA EXPRESIÓN CORPORAL**

<b>¿Cuál es el nivel en la habilidad de fluidez de expresión corporal de los estudiantes?</b>		
<b>APTITUD</b>	<b>f.</b>	<b>%</b>
Excelente	07	18
Medio	09	23
Bajo	<b>23</b>	<b>59</b>
<b>TOTAL</b>	<b>39</b>	<b>100</b>

**FUENTE:** Encuesta aplicada por la autora del presente trabajo a los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Miguel Grau y Seminario”

#### **INTERPRETACION.**

En el cuadro N° 01 se puede percibir que el 59% de los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Miguel Grau y Seminario” de la C. P. El Porvenir, distrito de Querecotillo, provincia de Sullana, región de Piura, tienen un bajo nivel de desarrollo de su habilidad de fluidez de expresión corporal; en tanto que (09) que equivalen al 23% tienen un nivel medio y solamente (07) estudiantes equivalentes al 18% tienen un nivel excelente. De estos resultados se deriva la urgente necesidad de desarrollar un conjunto de estrategias para mejorar la creatividad de los estudiantes.

## CUADRO N°.02

### NIVEL DE DESARROLLO DE LA IMAGINACIÓN DE EXPRESIÓN CORPORAL

¿Cuál es el nivel en la habilidad en la imaginación de expresión corporal de los estudiantes?		
APTITUD	f.	%
Excelente	00	00
Medio	07	18
Bajo	32	82
TOTAL	39	100

**FUENTE:** Encuesta aplicada por la autora del presente trabajo a los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Miguel Grau y Seminario”

#### **INTERPRETACION.**

El presente cuadro refleja el nivel en la habilidad de la imaginación de expresión corporal en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Miguel Grau y Seminario” del C. P. El Porvenir, distrito de Querecotillo, de los cuales (32) equivalentes al 82% tienen un nivel bajo, en tanto que (07) que equivalen al 18% tienen un nivel medio y ningún estudiante tiene un nivel excelente.

**CUADRO N°.03**  
**CREATIVIDAD EN LA EXPRESIÓN CORPORAL**

<b>¿Cuál es el nivel en la habilidad en la Creatividad de expresión corporal de los estudiantes?</b>		
<b>APTITUD</b>	<b>f.</b>	<b>%</b>
Excelente	00	00
Medio	05	13
Bajo	<b>34</b>	<b>87</b>
<b>TOTAL</b>	39	100

**FUENTE:** Encuesta aplicada por la autora del presente trabajo a los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Miguel Grau y Seminario”

### **INTERPRETACION.**

Respecto al nivel de la Creatividad en la expresión corporal aplicado a 39 estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Miguel Grau y Seminario” las afirmaciones son las siguientes: el 87% de los estudiantes tienen un nivel bajo, en tanto que el 13% tienen un nivel medio y ningún estudiante tiene un nivel excelente.

**CUADRO N°.04**  
**ACERCA DE SU ORIGINALIDAD**

<b>¿Sus aportes son novedosos, genuinos, creativos?</b>		
<b>APTITUD</b>	<b>f.</b>	<b>%</b>
Excelente	00	00
Medio	11	28
Bajo	<b>28</b>	<b>72</b>
<b>TOTAL</b>	39	100

**FUENTE:** Encuesta aplicada por la autora del presente trabajo a los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Miguel Grau y Seminario”

### **INTERPRETACION.**

Observamos en el presente cuadro que durante el proceso de enseñanza-que aprendizaje del área de comunicación, los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Miguel Grau y Seminario” pese a su deseo de participar, sus aportes son repetitivos (del compañero anterior) son descontextualizados, es decir carecen de imaginación o de creatividad; en este sentido los niños que se encuentran en este rubro equivalen al 72% que tiene un nivel bajo, en tanto el 28% tiene un nivel medio y ningún estudiante tiene un nivel excelente. De esta situación se infiere la necesidad de que los profesores se capaciten adecuadamente en la enseñanza y el fomento de la creatividad, para propiciar el cambio de actitud en los estudiantes.

**CUADRO N° 05**

**NIVELES DE DIVERGENCIA, FLEXIBILIDAD Y SENSIBILIDAD CREATIVA EN  
LOS ESTUDIANTES**

<div>Índices</div> <div>Características</div>	Muy bueno		Bueno		Regular		Deficiente		Total	
	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%	N°	%
1.- Es afectivo, tolerante de las ideas de los demás, manifiesta argumentos para defender sus ideas.	07	17	05	12	07	17	20	51	39	100
2.- Organiza los hechos, tiene la capacidad de modificación, de variación en comportamientos, actitudes, objetos, objetivos y métodos	09	22	07	17	07	17	16	41	39	100
3.-Tiene espíritu crítico, reflexiona, reconsidera los pensamientos.	08	20	08	20	06	15	17	44	39	100
4.-Reflexiona y analiza desde diversos puntos de vista y ópticas	09	22	08	20	07	17	15	38	39	100
5.- Analiza lo opuesto, para visualizar lo diferente, para contrariar el juicio, para encontrar caminos diferentes.	08	20	09	22	09	22	13	33	39	100

**FUENTE:** Encuesta aplicada por la autora del presente trabajo a los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Miguel Grau y Seminario

### INTERPRETACIÓN

-Según el cuadro N° 05 acerca de los niveles de divergencia, flexibilidad y sensibilidad creativa en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Miguel Grau y Seminario” se tiene que el 51% no es afectivo, tolerante de las ideas de los demás y no manifiesta argumentos para defender sus ideas.



- El 41 % no organiza los hechos, no tiene la capacidad de modificación, de variación en comportamientos, actitudes, objetos, objetivos y métodos
- El 44% no tiene espíritu crítico, no reflexiona, no reconsidera los pensamientos.
- El 38% tiene deficiencias para reflexionar y analizar desde diversos puntos de vista y ópticas
- El 33% tiene deficiencias para analizar lo opuesto, para visualizar lo diferente, para contrariar el juicio, para encontrar caminos diferentes

### **3.2.- DISEÑO DE LA PROPUESTA DE LA INVESTIGACIÓN**

**EL TEATRO DRAMÁTICO COMO ESTRATEGIA PSICOPEDAGÓGICA PARA DESARROLLAR LA CREATIVIDAD DE LOS ESTUDIANTES DEL PRIMER GRADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA, INSTITUCIÓN EDUCATIVA “MIGUEL GRAU Y SEMINARIO”; CENTRO POBLADO EL PORVENIR, DISTRITO QUERECOTILLO, PROVINCIA DE SULLANA, REGIÓN PIURA.**

#### **I.- Presentación.**

Es necesario reconocer que el teatro es una actividad del Arte Dramático y que este involucra un conjunto amplio de actividades que eminentemente son despertadoras y orientadoras de la creatividad del estudiante, y pueden desarrollarse dentro del aula a través de: improvisaciones, juego de roles, ejercicios, títeres, drama creativo, etc. interesando; sobre todo, la participación e imaginación espontánea del estudiante. La dramatización, practicada desde muy temprana edad, en el proceso de enseñanza-aprendizaje contribuye al desarrollo general de la personalidad, mejorando la observación y el comportamiento social.

#### **II.- Fundamento teórico de la estrategia metodológica del Taller**

El teatro es el arte de la representación, es la vivencia creativa de roles distintos a nuestra identidad propia. Desde edades tempranas tenemos una disposición natural para la imitación y la actividad dramática manifestada por primera vez en el juego dramático. En el hecho teatral la creatividad es vivida cada instante. Motos y Picó (2005) exponen algunos de los indicadores que diagnostican una

realidad creativa: la fluidez, la flexibilidad, la originalidad, la elaboración, la sensibilidad a los problemas, la tolerancia a la ambigüedad, centralización en la tarea y comunicación. Y en el arte dramático todos ellos están presentes. Una realidad creativa resulta estimulante para la persona. Una dinámica o actividad que potencien la creatividad facilitan una producción más motivadora para todos los agentes implicados. En este sentido, diferentes experiencias avalan esta idea cuando sostienen la relación directa entre un clima positivo y otras variables relacionadas con el rendimiento. El aprendizaje se da en el marco de las relaciones interpersonales, y, si estos espacios se viven cómodamente, es porque están asociados a sensaciones de bienestar general.

Según la Lic. Wilmar Muñoz (2010) en su trabajo “Estrategias de estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes en el área de educación para el trabajo en la III etapa de educación básica” afirma, que cuando el docente aplica estrategias creativas en el aula, el estudiante adquiere un protagonismo mayor que en las metodologías tradicionales. De esta manera, el estudiante va construyendo los conocimientos y desarrollando habilidades mediante la búsqueda personal orientada por el docente, por lo tanto, esto resulta en un aprendizaje más atrayente y motivador. Dice que el estudiante no se limita a registrar la información recibida, sino que se contrasta desarrollando así sus propias habilidades a través del pensamiento creativo. En esa línea, Isabel Iglesias Casal, (1999) asume que el proceso de enseñanza y aprendizaje esta siempre relacionado con la motivación, la creatividad, el interés, la participación en la comunidad y las estrategias que el docente aplica en clase. De cierto modo se trata de enseñar a aprender, a ser, a hacer y a convivir en la sociedad que nos rodea.

### **III.- Justificación.**

El presente trabajo asume el compromiso de contribuir al entendimiento de la importancia que tiene el desarrollar en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Miguel Grau y Seminario” el arte dramático, como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje, la que va a permitir desarrollar y mejorar no sólo su actitud creativa, sino también su formación como ser humano. En tal sentido entre las interrogantes centrales que

nos planteamos desarrollar son: ¿Qué es dramatizar? Consiste en la representación de una acción llevada a cabo por unos personajes en un espacio determinado. ¿Por qué? La dramatización favorece muchas habilidades y competencias a nivel social, puntualizando el trabajo en grupo y a nivel personal la autonomía y autoestima ¿Para qué? Conocerán una forma de expresarse, comunicarse, pero sobre todo interactuar con sus compañeros y con las demás personas que lo rodean, además los jóvenes tendrán la oportunidad de conocer cosas nuevas por distintos medios, que en este caso es el arte dramático.

### **I.- Objetivo general:**

Proponer la estrategia didáctica del teatro dramático a fin de estimular la práctica teatral en la praxis pedagógica y con ello potenciar la creatividad y la transferencia de un aprendizaje integrado en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Miguel Grau y Seminario” de C.P. El Porvenir, distrito Querecotillo, provincia de Sullana, región Piura.

### **II.- Objetivos específicos:**

**a.-** Conocer la importancia del trabajo dramático y corporal sobre las manos para el desarrollo de la creatividad de los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Miguel Grau y Seminario” del C.P. El Porvenir, distrito Querecotillo, provincia de Sullana, región Piura.

**b.-** Potenciar la expresión libre y la creatividad, a través del taller 01 denominado “expresión dramática” la misma que constituye un eficaz entrenamiento de desarrollo de competencias para la vida.

**c.-** A través del taller práctico de teatro dramático denominado “Dinámica de un texto creado”, del taller denominado “Enseñar teatro como parte de un plan de estudios” y del taller “Elementos del esquema dramático” se tiende a contribuir al desarrollo de la creatividad de los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Miguel Grau y Seminario” del C.P. El Porvenir, distrito Querecotillo, provincia de Sullana, región Piura.

### III.- Proceso metodológico

El diseño de los talleres que proponemos se asienta sobre cuatro variables: Las fases del proceso creativo, el proceso de representación artística, los momentos de la clase o taller didáctico y el tipo de actividades realizadas.

El diseño de los talleres que proponemos se asienta sobre cuatro variables: Las fases del proceso creativo, el proceso de representación artística, los momentos de la clase o taller didáctico y el tipo de actividades realizadas.

-Edward De Bono, a través de sus estrategias de pensamiento creativo, invita al estudiante salirse del camino tradicional y generar ideas nuevas que no tendrían razón de ser dentro de lo que conocemos como tradicional. (En el caso nuestro, a través del teatro dramático, las estrategias de De Bono tienen por finalidad contribuir al estímulo de la práctica teatral y con ello potenciar la creatividad y la transferencia de un aprendizaje integrado en los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Miguel Grau y Seminario” de C.P. El Porvenir, distrito Querecotillo, provincia de Sullana, región Piura.

-Estrategias para el desarrollo del pensamiento creativo de De Bono:

**a.- La pausa creativa:** Conocida como la suspensión del razonamiento dice que el experimentar bloqueos mentales no debe ser causa de frustración, al contrario, son estas interrupciones las que permiten el rápido flujo y la apertura de nuevas líneas de pensamiento. El autor explica que las pausas obligan al estudiante a prestar atención a objetivos específicos y encontrar nuevas ideas. (Con esta estrategia se contribuye a que, al realizar la práctica de teatro dramático, el estudiante fija sus objetivos y ante una eventual obstrucción de ideas, la pausa creativa le permitirá tener tranquilidad y concentración para generar ideas nuevas.

**b. El foco:** Es la técnica que va a permitir centrar la atención a un aspecto que se utiliza como base para generar nuevas ideas. La idea es identificar lo relevante de la estructura base de un taller dramático que según Barret (1981), son: a) puesta en marcha, b) relajación, c) expresión-comunicación, d) retroacción. El estudiante centrará su atención a un aspecto, y generará ideas que le permite mejorar, innovar, rectificar, aspectos del foco de su atención.

**c. El cuestionamiento:** Esto es algo muy particular, aquí se trata de evaluar si el modo actual de hacer algo es lo correcto; con las preguntas no sólo se busca una explicación, sino que se interroga también por qué la manera actual debe ser la única. (¿Las estrategias a desarrollar en el teatro dramático son las más adecuadas?, ¿podría mejorar algún aspecto de la estructura base del taller? Etc.)

**d. Las alternativas:** Ésta es la operación básica de la creatividad, pero no es sencilla. En la búsqueda hay que detenerse cuando se está en una situación en la que el siguiente paso es fácil, muchas veces se encuentran nuevas y mejores opciones. A veces las alternativas están dadas, sólo es cuestión de elegir.

**e. El abanico de conceptos:** Por medio de tres niveles, el estudiante puede encontrar formas que se convertirán en el punto fijo para ideas alternas: las direcciones, que es la manera de concebir algo; el concepto, que es el método para hacerlo; y la idea, que es poner en práctica lo que se percibe. (Es la parte en donde los conceptos, el marco teórico, el diseño de formas de estrategias, se ponen en práctica del estudiante, proporcionándole ideas alternativas ante un posible problema)

**f. Provocación y movimiento:** En el camino surgen proyectos por accidente o error, pero no hay que esperar a que todo ocurra por azar, esta técnica permite al profesional ser temporalmente loco y explotar su creatividad, generando alternativas que no interesan si son o no correcta, sino que permitan desplazarse.

**g. La aportación al azar:** Se vuelve la técnica más simple para producir nuevas líneas de pensamiento e ideas a las que no se hubiera llegado mediante procedimientos lógicos o analíticos. Ésta resulta valiosa en situaciones de estancamiento y bloqueo, cuando no se sabe por dónde empezar.

**h. Técnicas de sensibilización:** Consiste en proponer algo “para ver qué sucede”, el propósito incorporar ideas en la mente a fin de generar líneas de pensamiento, aprovechando que, al estimular ciertas áreas del cerebro, éstas se preparan para

tomar parte en las siguientes secuencias. (Se ponen en práctica en la realización del taller dramático, mejorando los roles, las formas, la estética, etc.)

#### **IV.- Fases del proceso creador**

**a.-Preparación:** Situación del sujeto en el clima favorable y con los medios adecuados para crear.

**b.- Incubación:** Elaboración interna de la obra; información y tanteo, análisis de la situación y búsqueda de soluciones múltiples.

**c.- Iluminación:** Plasmación de la nueva idea o fijación de la mejor solución encontrada

**d.- Revisión:** Evaluación de los resultados; experimentación, corrección y puesta en práctica.

#### **V.- Articulación del proceso expresivo: percibir, sentir, hacer, reflexionar.**

**a.-Percibir:** Es tanto como estar a la escucha de uno mismo y del entorno. La percepción consiste en desplegar las antenas de todos los sentidos para poder captar los estímulos del exterior y dirigir la mirada hacia el mundo interior. Esto implica un estado de disponibilidad en los planos cognitivo, motriz y afectivo.

Houle (1987) caracteriza esta fase en los siguientes términos: Es de orden sensorial y emocional; al suscitar la atención del individuo permite establecer lazos entre sus percepciones sensoriales y su imaginación; exige de una actitud de espera activa y de disponibilidad corporal. El sujeto debe dejarse impresionar por los estímulos del medio, estar abierto y ser sensible a todo lo que le rodea y tratar de tomar contacto consigo mismo.

Desde el punto de vista didáctico, en esta fase la tarea del profesor/animador. Consiste en crear un clima de calma y de escucha consciente y mirada activa, una atmósfera dinámica y estimulante; ofrecer un amplio abanico de experiencias sensoriales; ayudar a tomar conciencia de uno mismo y de la realidad exterior.

Los ejercicios y actividades de relajación, de concentración, de percepción sensorial, de observación se incluyen dentro de esta fase. La actitud a adoptar podemos concretarla en los siguientes principios:

- Tomar conciencia de que siempre estamos percibiendo con los cinco sentidos.
- Dar importancia a los detalles prácticos.
- Estar en contacto con las realidades físicas.
- Atender al momento actual
- Darse cuenta de los detalles pequeños de la vida cotidiana.

**b.-Sentir:** Es tanto como pensamiento corporal; es decir, el pensamiento que tiene lugar a través de las sensaciones y la conciencia de nuestros nervios, músculos y piel. Son muchas las personas creativas que antes de encontrar las palabras o las formas adecuadas para expresarse “experimentan la emergencia de las ideas en forma de sensaciones corporales, movimientos musculares y emociones que actúan a modo de trampolines que permiten acceder a una modalidad más formal del pensamiento.

**c.-Hacer:** El sujeto pone en acción sus imágenes interiores, las elabora a partir de un estímulo y comunica su mundo interior. Este hacer se debe orientar en dos direcciones: la exploración y la actualización.

La exploración es un periodo de ensayos múltiples, de lanzamiento de propuestas diversas. En las actividades de exploración se pone el acento sobre los medios e instrumentos con los que se realiza el aprendizaje de los distintos lenguajes.

La actualización es la etapa de elegir, de organizar, de arrancar. Momento en el que la creación emerge a partir de las propuestas planteadas. Es la fase por excelencia de la expresión-comunicación. La actividad base de este periodo es la improvisación articulada sobre distintas situaciones.

**D.-Reflexionar.** Se trata de disponer de un momento de pausa para volver sobre la actividad realizada y apropiarse de la experiencia vivida. Es el momento del análisis, de la vuelta sobre lo que ya ha sido vivido y de tomar conciencia de los medios utilizados para expresarse.

## **VI.- Taller práctico de arte dramático: Momentos de expresión y actividades.**

La estructura base de un taller dramático, que ha sido conceptualizada por Barret (1981), se puede concretar en las siguientes partes:

- a) puesta en marcha,
- b) relajación,
- c) expresión-comunicación,
- d) retroacción.

Cada una de ellas tiene una duración distinta. El núcleo central será normalmente la fase de expresión-comunicación. El tiempo dedicado a cada una puede ser también variable. Así, es posible y recomendable abreviar la puesta en marcha si el grupo está cansado o saltar la relajación si la tercera parte empieza con actividades suaves, o bien utilizar la relajación al final si la clase ha sido muy fatigosa, o, incluso, centrar toda la clase en la puesta en marcha, si la situación del grupo así lo demanda. Estas partes son referenciales, puede no necesitarse alguna de ellas. Este esquema sirve tanto para preparar una clase como para hacer el análisis de la misma.

### **1) La puesta en marcha.**

Esta fase de arranque es indispensable, pues gracias a ella se crea un clima lúdico que permite un trabajo posterior. En ella se establece y favorece el contacto con el aquí y ahora del lugar donde se realiza la clase, con los otros participantes y con el profesor/animador. Las actividades específicas de este apartado son los llamados juegos preliminares (Motos y Tejedo, 1987 y 1999), comprenden, entre otras: actividades que favorecen el contacto entre los participantes, de calentamiento físico, de desinhibición, de atención y concentración, de percepción y memoria sensorial, de imaginación. Las tareas propias de esta fase son: motivar, conexionar al grupo, plantear metas adaptadas a las capacidades y niveles de relación y grupo, comprobar la disposición del grupo a trabajar, conectar las propuestas del animador con los intereses del alumnado.



## **2) Relajación.**

La relajación permite la distensión muscular, provoca bienestar físico, produce una buena respiración, favorece la toma de conciencia y la concentración. El bienestar que provoca es tanto físico como psicológico, de donde se deriva la disponibilidad del participante, favorecedora de su expresión. Las actividades de relajación pueden tomar diferentes formas de acuerdo con las técnicas empleadas (Charaf, 1999; Prado y Charaf, 2000): masaje y auto masaje, ejercicios respiratorios, relajación progresiva (tensión-distensión), relajación por concentración autógena, relajación por movimiento pasivo, relajación por acciones inusuales, relax imaginativo, etc.

## **3) Expresión-comunicación.**

En esta fase es donde se hace una utilización más global del lenguaje dramático, permitiendo a los participantes manifestar de una manera activa su asimilación y comprensión del mismo. Las actividades aquí propuestas han de ser lúdicas para que propicien la ocasión de explorar ciertas posibilidades del cuerpo, la voz o del entorno, y de esta manera el alumno adquiera un mayor conocimiento, soltura, confianza y habilidad. Aquí se incluyen las actividades de improvisación y exploración, a saber: improvisaciones no verbales, en las que para elaborar la acción se recurre a la mímica, al gesto, a la postura, a la interacción con el otro mediante la expresión corporal; improvisaciones verbales, en las que se pone el acento en el empleo de la comunicación por la palabra y en el juego con los elementos del sonido; improvisaciones verbales y gestuales, en las que se exige la utilización simultánea del lenguaje verbal y de la expresión corporal; exploración del cuerpo (toma de conciencia segmentaria de los elementos del esquema corporal); exploración del movimiento (motricidad global y motricidad fina); exploración de la voz; exploración de los objetos; exploración del espacio; exploración y utilización de los distintos soportes que desencadenan la expresión. En síntesis, son actividades sobre los instrumentos y materiales con los que se articula el lenguaje dramático y corporal expresivo y se centran en trabajos realizados individualmente, por parejas o en micro-grupo.

#### **4) Retroacción.**

Fase de comentario y valoración de la actividad realizada por el grupo. Consiste en esencia en la verbalización de las vivencias habidas durante las fases anteriores, en compartir las ideas y las emociones vivenciadas y en la toma de conciencia de los medios utilizados para expresarlas. La retroacción tiene como función desarrollar la toma de conciencia, establecer una comunicación verbal y obtener un feedback. Es importante al finalizar el trabajo de expresión tomar la palabra, pues ésta puede abrir, añadir, enriquecer la acción y la expresión.

Las actividades de reflexión se suelen realizar bajo alguno de los siguientes formatos:

- Actividades de interiorización.
- Verbalización simple (cada alumno por turno comenta la actividad) e intercambio verbal (se comenta y analiza la actividad con intervenciones libres).
- Transposición a otras formas de expresión (escritura, dibujo, collage, expresión corporal, etc.) de las imágenes, emociones, sensaciones o ideas surgidas durante las fases de percepción, exploración y actualización.
- Presentación ante el grupo de una actividad evaluadora realizada por un equipo.

Es fácil observar la correspondencia existente entre las dos variables analizadas: el proceso de representación y los momentos de la clase. Ambas se centran en una misma realidad; pero mientras que la primera la enfoca desde la perspectiva del porqué, de la finalidad; la segunda lo hace desde el qué, desde los contenidos.

### **VII.- El teatro como estrategia didáctica**

#### **a. Propósitos**

El objetivo primordial es estimular en el profesorado una actividad docente creativa. Con este taller se pretende estimular la práctica teatral en la práctica educativa y potenciar la transferencia de un aprendizaje integrado. Todos somos actores en el sentido de vivir las dimensiones formativas y creativas del teatro como una actividad de desarrollo y aprendizaje. El teatro es un escenario educativo rico en estímulos, idóneo para la formación en armonía de la persona y

cuanto le rodea. Además, con el teatro potenciamos la expresión libre y la creación, que pueden ser un perfecto entrenamiento de competencias para la vida.

#### **b. Contenidos**

El taller consta de dos partes:

- a) Breve exposición teórica sobre el teatro en la formación educativa, utilizado como recurso y como estrategia didáctica.
- b) Dinámica de los conceptos expuestos para practicar, desde una dimensión experiencial, los conceptos de «expresión corporal», «percepción», «imaginación» y «sensibilidad artística».

#### **c.- Actividades programadas**

De acuerdo con Loureiro (2006), es necesario que los formadores trabajen su propio lenguaje (verbal y no verbal), que descubran formas de expresión auténticas, y que, por la vía de procesos creativos, puedan ampliar sus propios conocimientos para poder ofrecer nuevas posibilidades en sus repertorios didácticos. Para ello, llevaremos a cabo ejercicios prácticos para entrenar la creatividad y la innovación en la docencia. Se realizan dinámicas tanto para motivar al alumnado como para ayudar a fomentar en el mismo profesorado la ilusión y la práctica dinámica. Estos ejercicios están orientados a ejercitar estrategias y recursos didácticos para re-encantar al alumnado y al mismo profesorado.

#### **VIII.- Modelo formativo a través del teatro.**

Estamos ante un modelo basado en operaciones de la percepción sensorial como punto de partida para adentrarse luego en operaciones emocionales, pragmáticas y cognitivas. La novedad del planteamiento es que, frente al modelo cognitivo tradicional basado en la cognición, todo planteamiento formativo basado en el medio y en la vida ha de comenzar por la observación, percepción y toma de conciencia para adentrarse en operaciones emotivas y cognitivas. A título indicativo, entendemos que, en la práctica teatral, debemos hacer presentes los siguientes momentos:

### **a.- Conciencia de la temática o el texto que interesa tratar:**

Tomar conciencia es el primer paso en todo cambio, acto creativo y formativo. El nivel de conciencia es el que nos sitúa en el nivel de realidad. Una conciencia estrecha verá pocas cosas de interés. Una persona con una amplia conciencia, normalmente, tendrá múltiples intereses. «El modo en que vemos el problema, es el problema» dice el escritor Stephen R. Covey. De aquello que no tenemos conciencia no podemos extraer conocimiento.

Para que los procesos de cambio se den en las personas es necesario tener en cuenta los aspectos cognoscitivos, emocionales y conductuales que llevan a una verdadera transformación. «Tomar conciencia» es «saber lo que se quiere hacer y para qué». «Tomar conciencia», en las estrategias teatrales, equivaldría a destacar, a poner en un plano relevante o de impacto aquellos aspectos que se consideran más significativos. Es un paso previo a la acción.

### **2.-Sentir, experimentar la información como algo que interesa y nos afecta.**

Sentir es el momento inicial más importante en cualquier estrategia creativa que pretenda implicar al discente, al espectador o al lector en un proceso formativo. Lo emocional desempeña un papel fundamental en todo proceso de aprendizaje y transformación. Los diversos trabajos sobre sentir-pensar evidencian la importancia del sentir en los procesos humanos: «aprendiendo a reconocer emociones y sentimientos estaremos poniendo las condiciones de una mejora en el aprendizaje».

En la práctica, se trataría de incorporar recursos o técnicas que promovieran la sensibilidad para atraer la atención y conseguir cierto grado de complicidad e identidad con los contenidos o mensajes que transmitir.

Una escenificación sin emoción es como un teatro sin personajes o como un diálogo sin palabras.

### **3.- Pensar el tema con los agentes o actores en términos de acción.**

Pensar y planificar la acción es dar paso a las decisiones racionales, al proceso de reflexión para generar las ideas, organizarlas y plasmarlas de forma pertinente con los objetivos.

Decidir qué tipo de recurso será el más adecuado a los destinatarios y su finalidad. Podemos pensar la acción escénica como un relato, un caso, un poema, una música, un diálogo analógico, un clip musical, un documental, una entrevista o una dramaturgia.

Lo más relevante es poder representar el mensaje de lo que se quiere transmitir. Pensar la acción y planearla con los detalles y recursos que precise, ya sean materiales o humanos.

#### **4. Aplicar, ejecutar, llevar a la práctica la propuesta escénica.**

La aplicación es la apuesta por la práctica, la realización o implementación del plan concebido. Para que un aprendizaje o valor quede interiorizado, se afiance de forma sólida en la persona, es conveniente vivirlo a través de la acción.

«Aplicar la estrategia teatral» equivale a «integrar emoción y pensamiento» en la acción. No se trata tanto de ejercitar sino de compartir, de comunicar y de implicar a los demás en la acción escénica.

Es una especie de interacción, o flujo de emociones y sentimientos, entre unos y otros. Sin destinatario no hay comunicación y sin receptor, como nos recuerda Brook (1997) tampoco hay teatro.

#### **5. Integrar y trascender.**

La integración y la trascendencia son unos pasos más para encontrar sentido y significado a la acción teatral. El alcance de ese significado puede ser simbólico, como ocurre con la mayor parte de expresiones artísticas. Puede servir de síntesis integradora y catalizadora de experiencias propias, pero también puede ser un paso que nos conecta con lo transdisciplinar.

El teatro, por su propia naturaleza, va más allá de lo contextual y anecdótico. Nos sirve para pensar la realidad en sus diversos niveles y manifestaciones ya que no deja de ser un escenario de representación de ideas, documentos y hechos, emociones, fantasías y exploraciones.

### **IX.-Perfil de los participantes.**

Al personal docente especialmente como los formadores de los estudiantes, y a los estudiantes por ser los protagonistas del presente y del mañana, y abierto a toda persona interesada en poner en práctica estrategias didácticas relacionadas con el teatro.

### **X.- Características del lugar:**

A poder ser una sala de expresión corporal, gimnasio, sala de danza, o sala acogedora y cómoda para poder desarrollar las dinámicas.

## **TALLER 01:** **EXPRESIÓN DRAMÁTICA**

### **1.- Proceso metodológico.**

Estas partes son referenciales, puede no necesitarse alguna de ellas. Este esquema sirve tanto para preparar una clase como para hacer el análisis de la misma. La estructura base de un taller dramático, que ha sido conceptualizada por Barret (1981), se puede concretar en las siguientes partes:

#### **a) La puesta en marcha.**

-Esta fase de arranque es indispensable, pues gracias a ella se crea un clima lúdico que permite un trabajo posterior.



-En ella se establece y favorece el contacto con el aquí y ahora del lugar donde se realiza la clase, con los otros participantes y con el profesor/animador.

-Las actividades específicas de este apartado son los llamados juegos preliminares (Motos y Tejedo, 1987 y 1999), comprenden, entre otras: actividades que favorecen el contacto entre los participantes, de calentamiento físico, de desinhibición, de atención y concentración, de percepción y memoria sensorial, de imaginación.

-Las tareas propias de esta fase son: motivar, conexionar al grupo, plantear metas adaptadas a las capacidades y niveles de relación y grupo, comprobar la disposición del grupo a trabajar, conectar las propuestas del animador con los intereses del alumnado

### **b) Relajación.**

-La relajación permite la distensión muscular, provoca bienestar físico, produce una buena respiración, favorece la toma de conciencia y la concentración.

-El bienestar que provoca es tanto físico como psicológico, de donde se deriva la disponibilidad del participante favorecedor de su expresión.

-Las actividades de relajación pueden tomar diferentes formas de acuerdo con las técnicas empleadas (Charaf, 1999; Prado y Charaf, 2000): masaje y auto masaje, ejercicios respiratorios, relajación progresiva (tensión-distensión), relajación por concentración autógena, relajación por movimiento pasivo, relajación por acciones inusuales, relax imaginativo, etc.

### **c) Expresión-comunicación.**

En esta fase es donde se hace una utilización más global del lenguaje dramático, permitiendo a los participantes manifestar de una manera activa su asimilación y comprensión del mismo. Las actividades aquí propuestas han de ser lúdicas para que propicien la ocasión de explorar ciertas posibilidades del cuerpo, la voz o del entorno, y de esta manera el alumno adquiera un mayor conocimiento, soltura, confianza y habilidad.



Aquí se incluyen las actividades de improvisación y exploración, a saber: improvisaciones no verbales, en las que para elaborar la acción se recurre a la mímica, al gesto, a la postura, a la interacción con el otro mediante la expresión corporal; improvisaciones verbales, en las que se pone el acento en el empleo de la comunicación por la palabra y en el juego con los elementos del sonido; improvisaciones verbales y gestuales, en las que se exige la utilización simultánea del lenguaje verbal y de la expresión corporal; exploración del cuerpo (toma de



conciencia segmentaria de los elementos del esquema corporal); exploración del movimiento (motricidad global y motricidad fina); exploración de la voz; exploración de los objetos; exploración del espacio; exploración y utilización de los distintos soportes que desencadenan la expresión.

#### **d) Retroacción.**

Fase de comentario y valoración de la actividad realizada por el grupo. Consiste en esencia en la verbalización de las vivencias habidas durante las fases anteriores, en compartir las ideas y las emociones vivenciadas y en la toma de conciencia de los medios utilizados para expresarlas



-La retroacción tiene como función desarrollar la toma de conciencia, establecer una comunicación verbal y obtener un feed-back. Es importante al finalizar el trabajo de expresión tomar la palabra, pues ésta puede abrir, añadir, enriquecer la acción y la expresión.

-Las actividades de reflexión se suelen realizar bajo alguno de los siguientes formatos:

-Actividades de interiorización.

-Verbalización simple (cada alumno por turno comenta la actividad) e intercambio verbal (se comenta y analiza la actividad con intervenciones libres).

-Transposición a otras formas de expresión (escritura, dibujo, collage, expresión corporal, etc.) de las imágenes, emociones, sensaciones o ideas surgidas durante las fases de percepción, exploración y actualización.

-Presentación ante el grupo de una actividad evaluadora realizada por un equipo. Es fácil observar la correspondencia existente entre las dos variables analizadas:

el proceso de representación y los momentos de la clase. Ambas se centran en una misma realidad; pero mientras que la primera la enfoca desde la perspectiva del porqué, de la finalidad; la segunda lo hace desde el qué, desde los contenidos.



-Pide a la clase que se saluden mutuamente mientras actúan. Haz que todos se emparejen y se vean frente a frente. Elige algunos saludos básicos para todos a fin de interactuar, tales como “Hola, ¿cómo estás?”, además de respuestas como “Muy bien, gracias por preguntar”. Luego dirígete a tus estudiantes para que representen esta interacción mediante distintos personajes.

-Menciona el tipo de personaje que desees que tus estudiantes personifiquen y pasa por varias distintas caracterizaciones.

Simplemente di “Saluda a otra persona como\_\_\_\_\_”.

-Llena el espacio en blanco como lo desees. Algunas ideas excelentes incluyen: viejos enemigos resentidos que han olvidado por qué son enemigos; amantes de Internet que no se conocen en persona; profesionales de negocios estreñidos; vecinos a punto de discutir sobre una línea de propiedad (una vez más).

-Realiza rápidamente el ejercicio de modo que tengan el tiempo suficiente para que mencionen todas las líneas.

-Puntualiza después que incluso una línea de diálogo que aparentemente no es interesante puede tener un efecto dramático inmenso.

**Haz que los participantes contribuyan a la estructura del curso.**



-Una discusión excelente para tener con tu clase al inicio del curso es sobre lo que ellos esperan obtener del tiempo que pasarán juntos. Esto será útil tanto para los estudiantes experimentados de teatro como para los nuevos. Facilita esta discusión haciéndoles preguntas y haciendo que tus estudiantes participen.

-Para empezar la discusión, pregunta a todos qué piensan que implica el “teatro” y “actuar”. Solo esas opiniones probablemente conducirán a algunas discusiones interesantes.

-Pregunta sobre la experiencia personal en actuación de cada uno. Esto te ayudará a dirigir las siguientes sesiones hacia ejercicios adecuados según el nivel de experiencia en ese grupo en particular.

-Pregunta cómo los participantes incorporan la actuación en la vida diaria. Esto recordará a todos sobre el grado en el que el teatro es parte de nuestras realidades que vivimos, incluso cuando no estemos actuando conscientemente.

**Incluye una pantomima en cada clase.**



-Los estudiantes de cualquier nivel querrán actuar físicamente en cada clase. Las pantomimas son ejercicios vitales ya que gran parte del teatro es no verbal. Dirige ejercicios de actuación en grupo con ejercicios de pantomima que estén inspirados en un rol o ubicación.

-Separa la clase en grupos. Da a cada grupo una indicación rápida recordándoles que no está permitido hablar (aunque sí les permitas hablar entre ellos durante algunos minutos para planificar la pantomima en grupo).

-Recuerda a cada grupo planificar una tarea específica para cada participante.

-Algunas ideas de indicaciones según roles incluyen: practicar un deporte, construir algo y trabajar en una sala de emergencias.

-Algunas ideas de indicaciones según ubicaciones incluyen: en la sala de profesores, en una zanja de aguas profundas o en un parque de atracciones abandonado.

-Haz que toda la clase se reúna durante las actuaciones en silencio de 1 o 2 minutos de cada grupo.

**Concluye la sesión con teatralidad.** Haz que todos se turnen para despedirse de la clase. Aquí está el truco: cada estudiante deberá decir algo distinto y los demás tendrán que actuar (mediante voz y conducta) a medida que se despiden. Recuerda a todos que mientras más dramático sea, será mejor.

Para que animes a tus compañeros de clase, inténtalo tú primero.

Di algo simple como “¡Me encanta el teatro!”, pero levanta tus brazos y pronuncia fuerte y muy bien la frase como si fueras un cantante de ópera. Haz una reverencia para enfatizar la oración.

## EJERCICIOS DE IMPROVISACIÓN

### Desarrolla lecciones de improvisación de manera destacada.



-Los ejercicios de improvisación son muy beneficios para los estudiantes de teatro de todos los niveles de experiencia. Facilitan habilidades de actuación, por ejemplo, la comodidad para realizar diversos roles, la capacidad de leer y de interactuar con otros actuar, una expresión clara y una toma de decisiones de manera instintiva. ¡También pueden servir para los actores de escenarios a entrenar a mantener la calma sin importar lo que pase ¡. Asegúrate de incluir varios ejercicios de improvisación durante una sesión de clase, de modo que les des forma según diversos temas.

-Toca temas que faciliten explícitamente el trabajo con la voz, el trabajo corporal, la interacción improvisada e incluso el desarrollo de confianza.

### Haz cualquier ejercicio de improvisación.



- Indica en voz alta una regla adicional que se debe incorporar en un ejercicio cuando los estudiantes están a la mitad de la actuación. Explica las reglas al principio del curso: cuando indiques una frase reconocible, los estudiantes deberán incorporar la regla asociado en lo que sea que ya estén haciendo.
- Prueba la “pérdida de memoria” para indicar a todos que deben actuar como si acabaran de olvidar lo que estaban haciendo y que tienen que averiguarlo de nuevo.
- Utiliza “el mundo se acaba mañana” para agregar algunos sucesos frenéticos (y especialmente dramáticos) a un ejercicio.
- Otra opción clásica y simple es la “cámara lenta”, la cual hace referencia a actuar más en broma como “el monstruo amorfo”.

#### **Incorpora el ataque del monstruo amorfo.**



- Por ejemplo, grita “¡El monstruo amorfo nos ataca!” a fin de indicar que un monstruo imaginario viscoso ha entrado a la sala, se ha pegado a todos y eso provocó que actúen lentamente perjudicando la capacidad para hablar y los movimientos.
- Especifica que no se pueden dirigir a los calificadores de improvisación, como el monstruo amorfo, de manera verbal dentro de la narrativa del ejercicio.
- Los estudiantes solo deben incorporar una nueva regla improvisada mediante la actuación.

**Haz que los estudiantes conversen mediante sonidos en vez de palabras.**



-Haz que los estudiantes se sienten en un círculo, todos juntos o en grupos pequeños. Un estudiante empezará el ejercicio dirigiéndose a otro y “diciendo” algo que no tenga nada de sentido, tal vez ni siquiera usando palabras reales. Luego haz que el receptor se dirija a la siguiente persona y que trate de reflejar la “oración” del primer estudiante de alguna manera.

-Di a los estudiantes que pueden incorporar sonidos reales de cada uno, inflexiones o simplemente la velocidad al hacer sonidos.

-Asimismo, indica que los acentos, exageraciones y entonaciones se pueden imitar o transformar y que el ejercicio ayudará en la expansión de la creatividad vocal de cada uno.

**Indica a los estudiantes que conversen sin ningún sonido!**





-Haz el mismo tipo de ejercicio con una versión de comunicación completamente no auditiva. Logra que los estudiantes actúen escenas cargadas de emoción silenciosamente. Pídeles que utilices expresiones fáciles y lenguaje corporal para representar la manera en que se sienten respecto a una situación imaginada.

-Desarrolla sucesos en el escenario a fin de cambiar las emociones de los participantes.

-Indícales que eviten toda articulación de palabras o movimientos exagerados de brazos ya que son muy fáciles de hacer.

**Vuelve a la comunicación basada en palabras haciendo que los estudiantes hablen en grupo.**



-Junta a los estudiantes en círculos grupales pequeños y di a alguien en particular que piense una oración pero que no la comparta con el grupo.

-Haz que esa persona empiece lentamente a hacer el sonido de la primera palabra y que todos los demás se unan para hacer el sonido.

-La persona que menciona la oración luego pasará al siguiente sonido.

-De manera lenta y constante, el grupo llegará a decir toda la oración.

-En el proceso, aprenderán a leer y anticipar la expresión de la voz de otra persona.  
¡Aparentemente anticipará la mente de otra persona!



## **TALLER 02:**

### **Enseñar teatro como parte de un plan de estudios**

**Reconoce el valor del teatro en la educación.**



Ya sea que tengas la tarea de enseñar clases de teatro en tu escuela o que estés interesado en incorporar el teatro en una lección de una disciplina distinta, te puede ayudar reconocer las fortalezas que están asociadas con la educación teatral. Por ejemplo, enseñar teatro facilita el aprendizaje de lecciones que de otro modo serían casi imposibles de enseñar en un aula de clases. Ten en cuenta que los escenarios en que se desarrollan roles o incluso los escenarios políticos y sociales permitirán a los estudiantes considerar de manera más exhaustiva los temas con los que quieres que estén más familiarizados.

### **Empieza y participa en obras de teatro con tus estudiantes**



-Esto ayudará a presentar o explorar diversas perspectivas sobre los temas importantes y multifacéticos. Lo podrás hacer en cada nivel de educación ya que el contenido de casi cualquier discusión (al menos en la mayoría de disciplinas) se puede explorar mediante los juegos de roles.

-Realiza debates en los que los estudiantes asuman personajes que reflejen los roles asignados o elegidos. Esto les permitirá transmitir más libremente sus pensamientos a través de la pantalla de un personaje adaptado.

### **Reconoce cómo la enseñanza de teatro mejorará tus habilidades como profesor.**



Con suerte, tú no estarás muy preocupado por parecer poco profesional o muy lúdico frente a tus estudiantes. Si es así, reflexiona sobre si esos sentimientos vienen de una sensación de nerviosismo por enseñar algo que nunca antes has enseñando. Reconoce el hecho de que enseñar teatro aumentará inevitablemente

tus propias habilidades y disfrute de la actuación. Asimismo, participar en ejercicios de teatro todos juntos aumentará la comodidad y facilidad con la que tus estudiantes y tú interactúan.

-Conceptualiza tu rol como formar parte de una experiencia de la cual todos aprenderán.

-Ajústate a actividades con las que te sientas cómodo de participar. Si tienes dudas, empieza con algunos ejercicios simples de juego de roles.

-¡A medida que el curso avance, es probable que estés más dispuesto a probar nuevos ejercicios!

### **Mantener el buen comportamiento en una clase de teatro**



#### **Establece normas específicas para la clase de teatro.**



-Mantener el buen comportamiento en la clase de teatro puede ser un poco más difícil de lo que es en cualquier otro tipo de clase en la que los estudiantes en realidad son alentados a hacerse los bobos. Establece algunas normas que sean

específicas para tu clase y que te ayuden a prevenir y responder a cualquier problema de conducta.

-Alienta a los estudiantes a tomar parte de la elaboración de las normas. Pregúntales cuáles creen que deben ser las normas de clase y publica las ideas con las que estés de acuerdo.

-Incluye reglas como “Ser siempre amable y colaborador” y “Alentarse mutuamente a ser creativos”.

**Especifica las consecuencias de un mal comportamiento y siempre imponlas.**



Los estudiantes pondrán a prueba los límites, especialmente en la clase de teatro en la que literalmente se alentará el comportamiento dramático. Cuando un estudiante rompa una regla específica que todos conozcan, detén rápidamente la clase y aborda el problema.

-La consistencia y rapidez son importantes aquí. Detén un mal comportamiento antes de que aumente o se extienda para que así tu clase no se te escape de las manos.

**Sé creativo con los “castigos”.**

Responde a una mala conducta con castigos imaginativos, orientados al aprendizaje y que desaliente lo que hizo el estudiante. Por ejemplo, haz que el estudiante que rompió la norma no participe en el siguiente ejercicio y piense sobre por qué no debería haber actuado como lo hizo. Antes de que se vuelva a

juntar con el grupo, haz que haga una pantomima de su mal comportamiento y que luego represente el buen comportamiento que debe mantener el resto de la clase.

-Como alternativa, pide una “promesa de actor” a un estudiante que rompió una norma. Esto es especialmente bueno para un estudiante que duda en participar en los ejercicios de actuación.

-Haz que el estudiante prepare y dé una declaración después de no participar y hacer ejercicios. Aléntalo a que actúe arrepentido (o a que sea divertido) y pídele que prometa específicamente en honor a la clase y a sus compañeros que seguirá adelante.

<p><b><u>TALLER 03:</u></b></p> <p><b>“Dinámica de un texto creado”</b></p>
---

## **PROPUESTA DE ACTIVIDADES PARA EL TRABAJO DRAMÁTICO Y CORPORAL SOBRE LAS MANOS.**

### **1.- Estrategia metodológica: Puesta en marcha**

#### **Juego inicial.**

<p><b>1.1.- Escribir el nombre</b></p>
--

#### **Proceso metodológico:**

1.- Los participantes se distribuyen por la sala ocupando un espacio concreto, de modo que puedan trabajar sin molestar.

2.- Se les invita a que escriban su nombre en el aire.

3.- Sucesivamente se irán dando consignas que introduzcan variaciones en la realización del ejercicio:

- Rápido-lento,
- Con trazo muy grande, mediano, pequeño,
- En el plano vertical, en el horizontal (como si se escribiera en el suelo o en el techo),
- Arriba (muy alto), abajo (tumbados en el suelo),
- De arriba abajo, de abajo arriba,
- Adelante, detrás, a los lados,
- Con la izquierda, con la derecha, con ambas,
- Como si se utilizara un lápiz, un rotulador grueso, una brocha, un spray, etc.
- Escribir con la muñeca, el codo, el hombro,
- Escribir un telegrama, una carta de amor, una carta comercial, etc.

4.- Ampliar las posibilidades del ejercicio, introduciendo el desplazamiento por la sala.

## 1.2. La mano viajera

**Material:** Andante de la Sonata en mi menor BWV 1034 para flauta y bajo continuo de J.S. Bach.

### **Proceso metodológico.**

a.- Los participantes se colocan en una postura cómoda ocupando el espacio de la sala. Se cierran los ojos, relajando especialmente las manos.

b.-El profesor sugiere la imagen de que las manos están dormidas desde hace siglos y que con los primeros acordes de la música una de ellas irá despertando. A lo largo del proceso irá dando indicaciones sobre las acciones que realiza la

mano, por ejemplo, desperezar los dedos, la muñeca, tocar el suelo, los vestidos, diferentes partes del cuerpo. Incorporar la otra mano.

**c.-** Después las manos comienzan a explorar el espacio cercano, para poco a poco ir desplazándose por toda la sala.

**d.-** Se insistirá en que se tome conciencia de todos los objetos o cuerpos que se encuentren durante el viaje.

## **2.- Relación/Concentración**

### **2.1. Relajación de brazos.**

#### **Procedimiento:**

Por parejas. Decidir quién es A y quien B.

**1)** A se sitúa detrás de B, coloca las manos en los brazos y le levanta los hombros dejándolos caer a continuación. B debe dejarse llevar, no levantará los pies ni opondrá resistencia alguna. Repetirlo varias veces.

**2)** En la misma posición, A hará rotaciones en los hombros de B, cuyos brazos estarán completamente relajados. Repetirlo varias veces.

**3)** A se coloca frente a B y le toma la punta de los dedos de una mano, imprimiéndoles un movimiento vibratorio que llegará hasta el hombro.

**4)** Cambio de papeles

### **2.2. Masaje de manos**

#### **Procedimiento:**

Por parejas (A y B).

**1)** A toma la mano de B y la coloca sobre la suya poniendo el dorso de la mano de B sobre su palma. Con los nudillos de la otra mano, da masajes en la palma de B, describiendo pequeños círculos. Repetir en la otra mano.

**2)** A coge el dorso de la mano de B con ambas manos y utilizando las yemas de sus pulgares, da masajes en la palma de B. Repetir en la otra mano.

3) A desliza su pulgar entre los surcos formados por los tendones del dorso de la mano de B. Cambio de mano

4) Masaje de los dedos: A toma el dedo meñique de la mano izquierda de B desde la tercera falange, con sus dedos índice y pulgar y los va deslizando, en tirabuzón hasta el final del dedo. Se repite con cada dedo y en cada mano.

5) Cambio de papeles.

### **2.3. Un paisaje en la palma de tu mano.**

#### **Procedimiento Individual:**

1) Se pide a los participantes que se concentren en la palma de la mano que prefieran. Se trata de observar, sentir, tocar, seguir las rayas, los dibujos, notar el calor o el frío, etc.

2) Se les invita a que imaginen que la palma de la mano es un paisaje. Los surcos, rayas y las partes prominentes se agrandan hasta convertirse en ríos, desfiladeros, montañas, mesetas, etc. Si se mueve lentamente la mano el paisaje cambia. La luz la ilumina de forma diferente. Imaginar que tipo de árboles hay en ese paisaje, si hay seres vivos o no.

### **3.- Retroacción**

1) Sentados en círculo cada uno describe el paisaje de su mano.

2) Escribir un poema sobre la palma de la mano.

-Se pide que escriban una frase que recoja la imagen individual que más les haya llamado la atención durante el ejercicio. La frase tiene que comenzar por las palabras La palma de mi mano es... (Ejemplo, una meseta atravesada por cinco ríos).

-Se forman grupos, combinando las frases anteriores, para crear un poema colectivo en verso libre. Se pueden introducir todas las modificaciones que el grupo crea oportunas.

- Lectura de los poemas.



## **4.- Expresión-comunicación-actualización**

### **4.1.- Las manos mágicas**

**Material:** Soporte sonoro "Marcha turca" de Mozart o "La ruta de la seda" de Kitaro. (Se puede seleccionar el soporte sonoro de su agrado)

#### **Procedimiento Individual:**

- 1) Se distribuyen por el espacio de la clase y comienzan observando las manos, investigando y deteniéndose en cada uno de sus detalles.
- 2) Con el estímulo musical las manos comienzan a adquirir vida y actuar por su propia cuenta. Las manos son mágicas se transforman en abanico, pájaro, volar de mariposas.
- 3) Se repite el proceso, pero centrándose en los brazos, que se pueden convertir en serpientes, látigos, olas, cintas, serpentinas, etc.

### **4.2. Hablar con las manos**

**Material:** Una tela o sábana.

#### **Procedimiento:**

- 1) Tensar la sábana o tela de modo que cubra el cuerpo de los participantes, pero que permita asomar las manos. Sucesivamente se dan consignas que se han de expresar mediante las manos:

-Las manos cantan

-Las manos ríen

-Las manos lloran

-Las manos acarician

- Las manos luchan.

- 2) Se disocian las acciones, es decir una mano realiza una acción y la otra la opuesta. Así:

- La izquierda golpea y la derecha acaricia,
  - L izquierda arruga un papel y la derecha alisa otro,
  - Las manos son brochas, pintamos una pared: con una de arriba a abajo, con la otra de abajo a arriba.
- 3) Tocar, sentir, acariciar objetos y distintos materiales, pero intentando expresar con todo el cuerpo las sensaciones táctiles.

#### **4.3. Las manos corazón.**

##### **Procedimiento:**

- Se forman dos o tres círculos, con la gente mirando hacia el centro. Se les invita a que cierren los ojos y a que tomen conciencia de la situación. El profesor da las siguientes consignas:
- Se extienden las manos hacia los costados y se cogen las de los compañeros, estrechando el círculo hasta que se contacte con los codos. Las manos se mueven lentamente y se llevan hacia el centro del círculo.
- Se imaginan que los brazos son los vasos el gran corazón con los miembros del organismo, que son cada uno de los participantes. Todos los cuerpos están conectados. El corazón palpita regularmente. Tiene vida propia. La respiración se unifica y se toma conciencia de las sensaciones experimentadas en brazos y manos. Ir abriendo los ojos poco a poco y conservar ese ritmo que marca el corazón latiendo.

Retroacción: Sentados en círculo, comentar la experiencia. Cada participante puede expresar cómo se ha sentido.

#### **4.4. Hablo con tus manos**

##### **Procedimiento:**

- 1) Formar parejas. A se coloca detrás de B. Este esconde sus brazos en la espalda. A aprovecha el hueco que dejan los brazos de B y por él saca los suyos, como si fueran los de su compañero. Antes se ha puesto de acuerdo sobre el tema y la

expresión que van a emplear. A pone la voz y la mímica y B los gestos con los brazos.

2) Por parejas, van saliendo e improvisando.

#### **4.5. Dramatización. Las manos de los personajes**

##### **Procedimiento:**

Hay personajes históricos o tipos que se caracterizan básicamente por las acciones o los gestos de sus manos o sus brazos. Por ello la gente al hablar de ellos los asocia de inmediato con las manos.

1) Se hace un brainstorming en torno a personajes que se definen por sus manos. Por ejemplo: Napoleón, la estatua de Colón en Barcelona, un boxeador, un sonámbulo, un pianista, una "bailaora" de flamenco, un director de orquesta, etc. Tiene que haber un personaje por cada participante.

2) Se asignan los personajes y se realizará una improvisación individual para caracterizarlo.

3) Se relacionan al zar los personajes de dos en dos y se crea un conflicto entre ellos. Se especifica el espacio en que dichos personajes se encuentran. Por ejemplo, una "bailaora" y Colón en un ascensor.

4) Se realizan las improvisaciones por turno

##### **RETROACCIÓN: Recitado de un poema con posturas plásticas colectivas.**

##### **Material:**

Texto de los poemas creados en el ejercicio 4. La palma de mi mano es... Pintura de dedos.

##### **Procedimiento:**

-La tarea consiste en recitar los poemas formando un grupo plástico colectivo. Se forman los mismos grupos que para la creación de los poemas. Se pintan las palmas de las manos con colores diferentes.

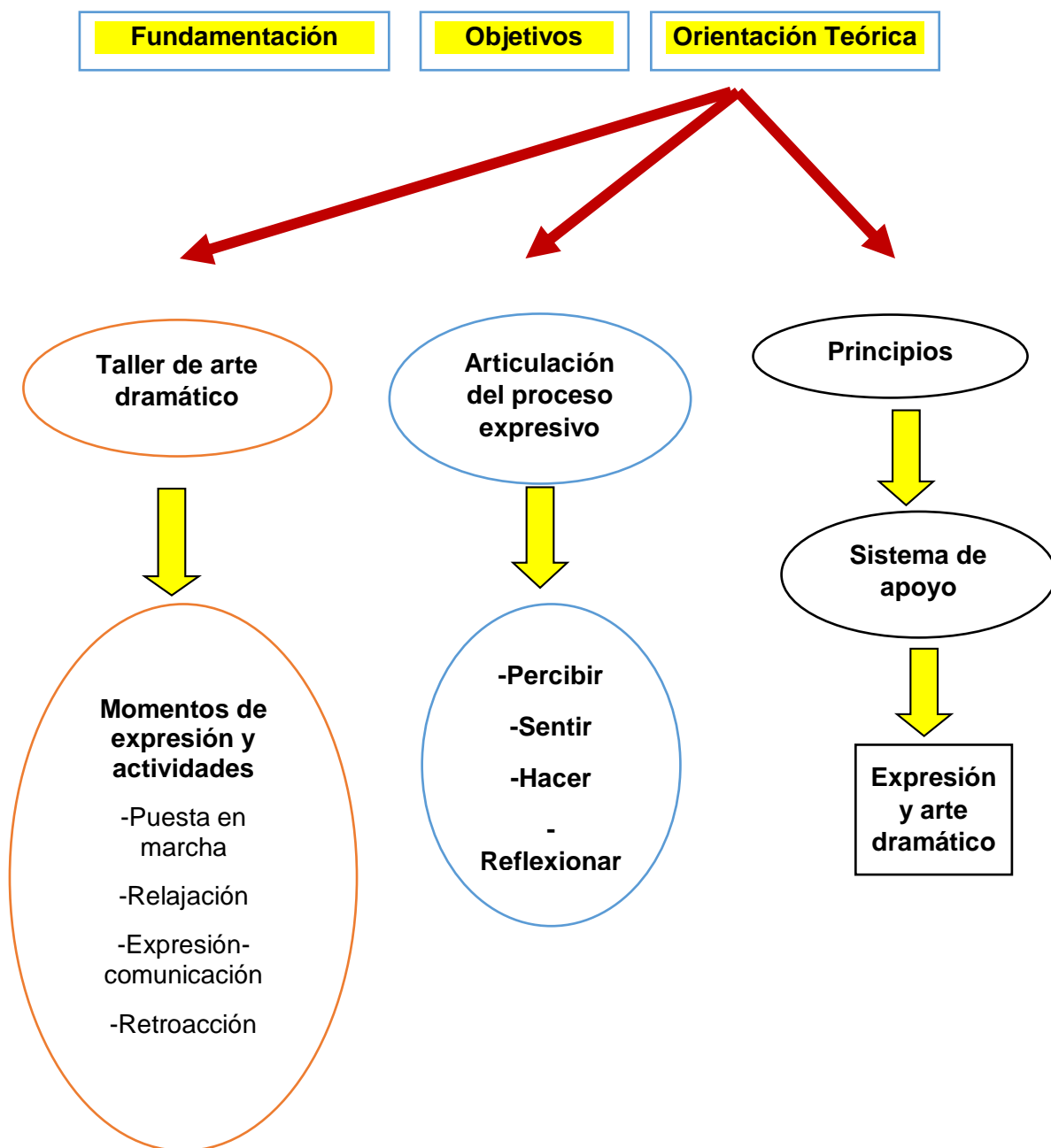
-Para formar el grupo plástico se siguen estos pasos:

\*Sale un participante y adopta una postura en la que las palmas de las manos sean bien visibles. El siguiente sale para completar y compensar la postura del anterior. Y así sucesivamente.

\*Para la lectura, repartir el poema en versos o estrofas que cada participante recitará.

\*Este ejercicio admite todas las variaciones que al grupo se le ocurran tanto en la forma de decir el poema como en la plástica.

**ESTRUCTURA DE LA ESTRATEGIA METODOLÓGICA DE EXPRESIÓN  
DRAMÁTICA Y CREATIVA**



## TALLER 04

### Elementos del esquema dramático.

#### TALLER N° 04

#### ELEMENTOS DEL JUEGO DRAMATICO

##### (Parte A)

**¿Qué es un personaje?:** Son cada uno de los seres humanos, animales e incluso objetos que aparecen en una obra literaria. Sin él no puede haber drama, Es quien realiza la acción dramática siendo definido por lo que hace y por cómo lo hace. Queda caracterizado por una serie de atributos: edad, rasgos físicos, nombre, clase social, relación con los otros personajes.



**¿Cuándo es un conflicto?:** Viene definido por la confrontación de dos o más personajes. Es la situación de amor u odio, aceptación o rechazo, comprensión o aversión, traición o ayuda que aparece entre ellos. Ejemplo del gráfico: Un mal vecino.



**¿Qué significa el espacio?:** Donde se realiza la acción:

Espacio escénico. Se corresponde con el espacio teatral o lugar de representación y donde evolucionan los personajes.

Espacio teatral. Es el existente en el texto. Tiene que ser imaginado por el espectador para entender el marco de la acción y para fijar la evolución de la acción y de los personajes.

**Espacio teatral.** Es el existente en el texto. Tiene que ser imaginado por el espectador para entender el marco de la acción y para fijar la evolución de la acción y de los personajes.



**¿El tiempo qué significado tiene?**

Duración.

Tiempo dramático. - Tiempo que dura la representación.

Tiempo de ficción. - Intervalo temporal que en la realidad ocupa el suceso.

Época. Período histórico, momento en que sucede la acción.

Tiempo dramático. - Tiempo que dura la representación.

Época. Período histórico, momento en que sucede la acción.

**¿Qué es un tema?:** Es la idea o ideas centrales. Sintetiza la intención del actor. Debe formularse utilizando el menor número de palabras.

## **TALLER N° 04**

### **ELEMENTOS DEL JUEGO DRAMATICO**

#### **(Parte B)**

#### **¿Qué roles juegan la máscara y el maquillaje?**

##### **Las máscaras**

##### **a.- Razones para trabajarlas en la Escuela**

La máscara en la escuela puede servir como recurso para eliminar las características personales de los alumnos, para uniformar grupos de manera impersonal o coros de expresión neutra.

Es importante utilizar la máscara dentro del currículum escolar por varias razones (Cañas, 1992):

- Como protección que ayude de manera determinante a la expresión del niño tímido.
- Como forma general de ocultar el rostro, exigiendo, por lo tanto a nuestros alumnos que lleguen a expresarse mediante el resto del cuerpo con exclusividad.
- Como apoyo instrumental básico a las representaciones de mimo y pantomima, llegando a expresar a través de ellas sentimientos claramente determinados como son la alegría, el dolor, el terror, el odio, la vergüenza, la ira...
- Como apoyo instrumental a la dramatización, definiendo caracterial y físicamente, al personaje que encarna su portador.

##### **b.-Tipos de Máscaras**

Existe una gran variedad de máscaras que se venden en comercios especializados; pero la actividad no sería tan rica y completa, educativamente hablando, si estas no fueran fabricadas por los propios alumnos.

Los materiales usualmente utilizados en la confección de máscaras en la escuela son: Papel continuo, papel de periódico, papel pinocho, cartulinas, cartón, bolsas (de papel mejor que las de plástico ya que éstas no se pueden pintar y además no son transpirables, a diferencia de las de papel), vendas de escayola seca, pasta de papel, globos (que sirvan de base), tela metálica (muy fina y moldeable), pinturas, telas, gasas, plumas y otros adornos (Cañas, 1992)

Con todo este material se podrán construir distintos tipos de máscaras como son:

- Medias máscaras: fáciles de realizar. Su costo es muy bajo; al dejar libre la boca, permiten hablar con comodidad y claridad a los chicos que las usan.



-Máscaras completas: pueden ser máscaras-ideas o máscaras- neutras; su costo no es muy elevado. Cubren por entero el rostro. Suelen utilizarse tanto en mimo como en el teatro.

-Máscaras plegadas: muy fáciles de fabricar siendo su costo nulo.

-Máscaras de bolsa: fáciles de hacer. Su costo es nulo.

-Máscaras venecianas: un poco más complicadas de construir al incorporar una varilla que permita al chico ponérsela o quitársela a voluntad.



## **TALLER N° 04**

### **ELEMENTOS DEL ESQUEMA DRAMATICO**

#### **(Parte C)**

#### **El maquillaje**

-El maquillaje es uno de los aspectos más importantes de la interpretación. Junto con la gesticulación y la expresión del rostro se puede lograr una caracterización ideal. A los niños les encanta maquillarse asimismo y entre ellos. Les gusta exagerar los rasgos y plasmar en sus caras y en las de sus compañeros toda su creatividad. Si bien es cierto que les gusta maquillarse, también les encanta que el adulto les maquille. De esta manera se sienten mucho más importantes, al igual que su personaje, porque el adulto le dedica su tiempo como si fuera un actor de verdad.

-Cada personaje tiene una técnica de maquillaje, si se trata de interpretar a una anciana, éste personaje tiene sus propios rasgos de maquillar; se le debe aplicar una base blanca y hacerle unas líneas horizontales en la frente, patas de gallo en los ojos, rayas verticales alrededor de los labios y en las mejillas, se difuminarán las arrugas, etc.

-Algunos de los materiales para emplear en las obras son: cremas hidratantes (como base), fondo de tez de distintos colores, perfiladores de ojos de distintos colores, máscara de pestañas, sombras de ojos en diferentes tonos, purpurina, barras y brillo de labios, polvos de colorete de terracota, polvos base transparentes y en distintos tonos de terracota, leche desmaquilladora, toallitas higiénicas, algodón, polvos de talco y aerosol fijador del maquillaje.



## **TALLER N° 04**

### **ELEMENTOS DEL ESQUEMA DRAMATICO**

#### **(Parte D)**

**El juego dramático y expresivo: concepto, clasificación y desarrollo en la etapa de Primaria**



#### **a.- Conceptos**

Juego dramático: Actividad lúdica a la que los niños se dedican colectivamente para reproducir acciones que les son tan conocidas que las convierten en la trama de su juego.

Juego expresivo: El elemento imaginativo hace transformar la realidad, desbordando las capacidades técnicas del individuo y la funcionalidad de los objetos. Los productos de la expresión suelen ser subjetivos teniendo significado solo para los que conocen el código del juego, “como si”.

#### **b.- Clasificación**

- El juego de actuación espontáneo.
- El juego espontáneo con un compañero imaginario
- El juego de actuación dirigido

#### **c.- Desarrollo en la etapa primaria**



La aplicación docente del juego expresivo y de dramatización se debe realizar, no sólo como medio en el proceso de socialización, sino que posee otras funciones importantes como son: la desinhibición, la integración, la liberación corporal y emotiva, el desarrollo expresivo, etc.

De acuerdo con la edad cronológica del niño se puede desarrollar el juego dramático de diferentes maneras, aquí se analizan las edades comprendidas en la etapa de Primaria:

#### De 6 a 8 años

En esta etapa el juego pasa a ser colectivo. El juego se hace más complejo, se puede planificar con anterioridad, organizando los diferentes papeles. El jugador puede recurrir a los gestos para aludir a los objetos.

#### De 9 a 12 años

En estas edades los niños tienen un conocimiento mayor de sus posibilidades vocales y corporales. Son capaces de pensar la trama de acuerdo al protagonista que desea personificar, proponen distintos tipos de personajes y determinan el lugar donde se desarrolla la escena. Diferencia el tiempo dramático del tiempo real y lo secundario de lo principal.

Son capaces de improvisar cuentos organizando la trama argumental y secuenciando los hechos en: Planteamiento o inicio, conflicto o desarrollo de la trama y final o desenlace.

Los juegos suelen ser grupales cooperativos, pudiendo trabajar en subgrupo compartiendo después las reflexiones. Son capaces de observar y aportar después nuevas ideas.

#### **El papel del animador**

El concepto “animador” complementa, generosa y cuantitativamente, a la palabra “profesor”, confiriéndole una nueva dimensión: la del enseñante que continuamente proporciona los elementos necesarios para que la actividad no decaiga (Cañas, 1992). El profesor animador tendrá varias cuestiones que resolver:

-Crear ambiente. El juego puede ser el desencadenante de muchas situaciones nuevas. Habrá que escuchar las propuestas, dejarse llevar por sus juegos. El docente también deberá proponerles otros. Esta dinámica hará posible el nivel de integración necesario para que se dé la comprensión y la comunicación

-Observa los resultados de las prácticas del juego, anota todo, confecciona fichas individuales y de grupo. Refleja las dudas y los éxitos. Piensa en las posibilidades de trabajar como grupo o seminario temático; adquiere bibliografía, asiste a cursos, pero, sobre todo, experimenta e investiga con los alumnos y procura que no falte nunca el calor humano, la afectividad, camino que lleva hacia la comprensión y comunicación real.

-Debe desarrollar en los chicos aptitudes de creatividad, socialización, compañerismo, imaginación, actitud crítica, etc.,

- Dosificará los ejercicios para que estos sean motivo de placer y disfrute personal y grupal.

## CONCLUSIONES

**1.-** Se puede percibir que los estudiantes del primer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Miguel Grau y Seminario” del centro poblado El Porvenir, distrito de Querecotillo, provincia de Sullana, expresan poca imaginación; poca creatividad en el desarrollo de las actividades educativas; poca participación o intervenciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Expresan temor a equivocarse, a expresar sus ideas. Les cuesta trabajo evocar ideas y sobre todo plasmarlas en ejemplos.

**2.-** El teatro es el arte de la representación, es la vivencia creativa de roles distintos a nuestra identidad propia, que nos permite exponer algunos de los indicadores que diagnostican una realidad creativa como la fluidez, la flexibilidad, la originalidad, la elaboración, la sensibilidad a los problemas, la tolerancia a la ambigüedad, la centralización en la tarea y la comunicación.

**3.-** Los momentos de expresión como la puesta en marcha, la relajación, la expresión –comunicación, y la retroacción son los componentes fundamentales del teatro dramático, que contribuyen a desarrollar la imaginación, a estimular la participación, la expresión corporal y verbal, y la libre expresión de las emociones de los estudiantes

**4.-** La propuesta se circunscribe a la formulación de cuatro talleres: La expresión dramática; el enseñar teatro como parte de un plan de estudios; la dinámica de un texto creado; los elementos del esquema dramático; los mismos que contribuyen al desarrollo de la comunicación, al desarrollo del sentido crítico, al desarrollo de la creatividad, como capacidad que da nuevas dimensiones a la representación artística, asociada a diversos lenguajes expresivos.

## **RECOMENDACIONES**

- ❖ El presente trabajo se considera importante porque asume el compromiso de contribuir al entendimiento de la importancia que tiene el desarrollar en los estudiantes el arte dramático, como parte del proceso de enseñanza-aprendizaje, la que va a permitir desarrollar y mejorar no sólo su actitud creativa, sino también su formación como ser humano.
- ❖ El teatro es una estrategia didáctica esencial que se debe practicar en el proceso de enseñanza-aprendizaje porque la dramatización favorece muchas habilidades y competencias a nivel social, puntualizando el trabajo en grupo y a nivel personal la autonomía y autoestima
- ❖ El teatro dramático es una estrategia psicopedagógica muy importante que se debe implementar y practicar en el plan a de estudios de los centros educativos, ya que los estudiantes conocerán una forma de expresarse, comunicarse, pero sobre todo de interactuar con sus compañeros y con las demás personas que lo rodean.

## BIBLIOGRAFÍA

- Alcalá de Pérez, I.** 2003, *Áreas que debe investigar el maestro de educación preescolar para desarrollar la creatividad de sus alumnos*. Instituto Pedagógico Rural "El Macaro", Centro de Documentación del Instituto Pedagógico Rural El Macaro.
- Betancourt Morejón, Julián;** 2009; *¿Cómo propiciar atmósferas creativas en el salón de clases? Dirección General del desarrollo de la Gestión e Innovación Educativa;* Revista digital universitaria. Volumen 10, número 12; México.
- Betancourt, J.** (1992). *Teorías y prácticas sobre la creatividad y calidad*. Ed. Academia. Cuba
- Betancourt, J.** (1994). *La creatividad y sus implicaciones*. Ed. Academia. Cuba.
- Betancourt, J.** (2005). *Atmósferas creativas.: Manual Moderno*. México
- Betancourt, J., Valadez, M.** (2005). *Atmósferas creativas: juega, piensa y crea* (2ª ed.). Ed. Manual Moderno. México.
- Betancourt,J** (2008) *Atmósferas Creativas 2: rompiendo candados mentales*. 2da Edición México. Editorial Manuel Moderno.
- Betancourt,J** (2008) *La clase creativa, inteligente, motivante y cooperativa*. México. Editorial: Ed. Trillas.
- Barret, G.** (1988): *Pedagogía de la Expresión Dramática*. Montreal. Canadá.
- Boden, M.** 1994; *La mente creativa. Mitos y mecanismos*. Barcelona: Editorial Gedisa,
- Csikzentmihalyi, M.** *Creatividad*. 1998, *La psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Cañas, J.** (1992): *Didáctica de la Expresión Dramática*, Octeadro, Barcelona

- De Bono, Edward** (1970): *El pensamiento Lateral. Manual de Creatividad*. Editorial Paidós. Buenos Aires.
- De Bono, Edward** (1992) *El pensamiento creativo. El poder del pensamiento lateral para la creación de nuevas ideas*. Editorial Paidós. Buenos Aires.
- De la Torre, Saturnino**, 2003; *Dialogando con la creatividad. De la identificación a la creatividad paradójica*. España, Barcelona: Octaedro Ediciones.
- De la Torre, Saturnino y Violant, V.** (coord. y dir.); 2006; *Comprender y evaluar la creatividad*, vol. 1. Ediciones Aljibe. Málaga, España.
- De La Torre, S.** (1997). *Creatividad y Formación* (3ª ed.). Distrito Federal. México: Editorial Trillas.
- De La Torre, S.** (2004). *Creatividad Plural*. España, Barcelona: Promociones y Publicaciones Universitarias.
- Díaz, F, Hernández, G.** (2002). *Estrategias Docentes para un Aprendizaje Significativo*. MacGraw Hill. México D.C
- Diez, M.D. y otros** (1980): *La creatividad en la E.G.B.* Morava. Madrid
- Fernández, J.A.** (1988): *Psicomotricidad y Creatividad Dinámica*, Bruño, Madrid.
- Faure, G. y Lascar, S.** (1981): *El juego dramático en la escuela*, Cincel-Kapelusz, Madrid
- Gonzáles Quitian, C.** 2007; *Creatividad en el escenario educativo colombiano. Pedagogía y currículum*. Bogotá. Colombia
- González Valdés, A.** 1994; *Cómo propiciar la creatividad*. Editorial Ciencias Sociales. La Habana, Cuba:
- Guilford, J. y otros** (1983). *Creatividad y Educación*. Barcelona: Editorial Paidos.
- Galván Oré; Liliana del Rosario;** 1983; *Elaboración y validación de un programa de estimulación de la creatividad a través del drama creativo en niños de 6*



- a 10 años; Tesis para optar el grado de bachiller en ciencias con mención en Psicología; Universidad Peruana Cayetano Heredia; Lima; 1983.
- Gonzales, C. A.** 2006; *Creatividad, orígenes y tendencias. Programa Estratégico de Gestión Creativa*. Universidad Nacional de Colombia, Sede Manizales.
- Heller, M.** (1994). *El Arte de Mediar con todo el Cerebro. En Creatividad. Reto y Compromiso con la Escuela de Hoy*. Primer Encuentro Nacional de Docentes e Investigadores en Creatividad. Maracay, Venezuela
- Hernández Rojas, G.** 1998; *Paradigmas en psicología de la educación*. México: Editorial Paidós Educador
- Iglesias Casal, Isabel;** 1999, *La creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje: Caracterización y aplicaciones*. Facultad de filología. Universidad de Oviedo. España.
- Klimenko, Olena;** 2008; *La creatividad como un desafío para la educación del siglo XXI*; Facultad de Psicología, Universidad Cooperativa; Medellín, Colombia
- Landau, E.** 1987; *El vivir creativo*. Ed. Herber, Barcelona.
- Laguna, E.** (1995). *Cómo desarrollar la expresión a través del teatro*. CEAC. Barcelona
- López Martín, Olivia y Martín Brufau, Ramón** (2010): “*Estilos de pensamiento y creatividad,*” en *Anales de Psicología*, vol. 26, núm. 2, Universidad de Murcia, España.
- Mitjans Martínez, A.** 1997; *Cómo desarrollar la creatividad en la escuela*. La Habana: Editorial de la Universidad de la Habana, Cuba
- Muñoz, Wilmar;** 2010; *Estrategias de estimulación del pensamiento creativo de los estudiantes en el área de educación para el trabajo en la III etapa de educación básica*. Congreso Iberoamericano de Educación, Metas 2021; Universidad de Carabobo, Venezuela.

- Mateu, M, Troquet, M. y Duran, C.** (1992). *Ejercicios y juegos aplicados a las actividades corporales de expresión*. Paidotribo. Barcelona.
- Motos, T. y Tejado, F.** (1987): *Prácticas de dramatización*. Humanitas. Barcelona.
- Motos, T.** (1985): *Juegos y experiencias de Expresión Corporal*. Humanitas. Barcelona
- Navarro Solano, Rosario;** 2003; *Drama, creatividad y el aprendizaje vivencial: algunas aportaciones del drama a la educación emocional*; Universidad de Sevilla.
- Priestley, M.** (2000). *Técnicas y Estrategias de Pensamiento Crítico*. México: Trillas.
- Ramos, M.** (1993). *Creatividad y otros conceptos. Definiciones, teorías, ejercicios y orientaciones. Presentación, recopilación y aportes mimeografiados*. Valencia, Venezuela.
- Rogers, C.** (1980). *El Proceso de Convertirse en Persona*. Editorial Paidos. Buenos Aires, Argentina.
- Rivera, J. L.** (2004) *El Aprendizaje Significativo*. Revista de Investigación Educativa, 14, 47- 52.
- Rodríguez, M.L.** (2004). *La Teoría Del Aprendizaje Significativo*. Centro de educación a distancia, Pamplona, España
- Romero, P, Rodríguez, G, Ramírez, J.** (2003). *Pensamiento Hábil y Creativo*. Bogotá: Redipace (Red de investigadores para la comunidad educativa)
- Ramírez Carmona, Ildelfonso** (2009): *Didáctica de la dramatización en Educación Infantil*. Revista digital “Innovación y experiencias educativas”. Granada.

**Slade, P.** (1978). *Expresión Dramática Infantil*. Aula XXI, Santillana. Madrid

**Tejerina Lobo, Isabel;** 1998; *Dramatización y teatro infantil. Dimensiones psicopedagógicas expresivas*; Colección siglo de España general, Editorial Siglo XXI, págs. 356; España.

**Torre, de la S., Violant, V. (Coord.).** (2006). *Comprender y evaluar la creatividad. Cómo investigar y evaluar la creatividad*. Tomo 1. Málaga: Ed. Aljibe. España.

**Vigostky, L.S.** (2008): *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Ed. Grijalbo. Barcelona.

## **ANEXOS**

### ESCALA VALORATIVA

INDICADOR	Nivel de logro		
	Excelente	Medio	Bajo
Fluidez en la expresión oral			

### ESCALA VALORATIVA

INDICADOR	NIVEL DE LOGRO		
	Excelente	Medio	Bajo
Nivel de desarrollo de la imaginación de expresión corporal			

### ESCALA VALORATIVA

INDICADOR	NIVEL DE LOGRO		
	Excelente	Medio	Bajo
Nivel de creatividad en la expresión corporal			

### ESCALA VALORATIVA

INDICADOR	NIVEL DE LOGRO		
	Excelente	Medio	Bajo
Nivel de Originalidad (Aportes novedosos, genuinos y creativos).			

## NIVELES DE DIVERGENCIA, FLEXIBILIDAD Y SENSIBILIDAD CREATIVA EN LOS ESTUDIANTES

118


**Referencias:**

***MB: Muy bueno, B: Bueno, R: Regular, D: Deficiente.***